



手をきちんと描ければ一人前!!

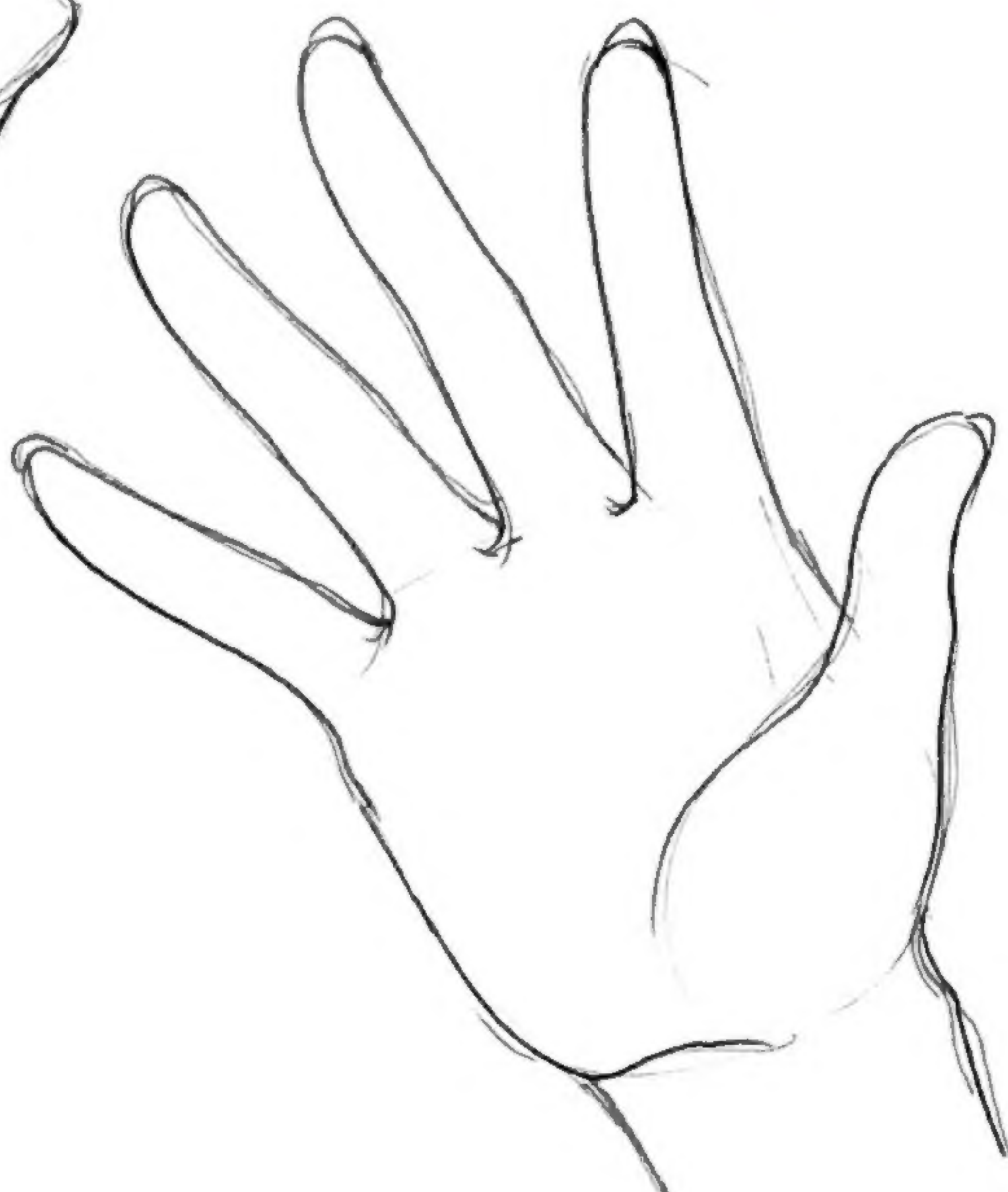
うまいイラストは手だけでキャラクターが想像できるものです!

『HUNTER×HUNTER』など著名アニメを多数手掛ける、アニメ業界の
トップクリエイター“神志那弘志”が教える、プロとして通用する“手の描き方”講座

手は雄弁に
物語る!

手の描き方

こうじなひろし
神志那弘志の人体パーツ・イラスト講座





こうじなひろし
神志那 弘志

アニメ監督、作画監督、キャラクターデザイナー、アニメーター、演出家として幅広い作品を手掛けてきた、日本を代表するアニメクリエイターのひとり。アニメ制作会社スタジオ・ライブの代表でもある。

▶ **主な経歴**

- 1982年 有限会社(後に株式に変更)スタジオ・ライブに入社。職種は動画マン。
- 1983年 「Dr.スランプ アラレちゃん」で原画マンとなる。
- 1983年 「銀河漂流バイファム」原画
- 1984年 「とんがり帽子のメモル」原画
- 1986年 「劇場版 北斗の拳」原画
- 1987年 初の作画監督作品として「シティハンター」に参加。
- 1989年 「魔動王グランゾート」ローテーションで作画監督
- 1990年 「魔神英雄伝ワタル2」ローテーションで作画監督
- 1991年 初のメインキャラクターデザイナー兼作画監督としてシリーズを通して「シティハンター'91」に従事

▼ **以降メインキャラクターデザイナー兼作画監督または総作画監督としての参加作品**

- 1995年 「空想科学世界ガリバーボーイ」
- 1999年 「OAV AMONデビルマン黙示録」
- 2003年 「冒険遊記プラスターワールド」
- 2004年 「エリア88」
- 2005～2012年 サンライズ若木塾の講師として、開塾から閉塾に至るその間、若手アニメーターの育成に精励する
- 2016年 「NHKスペシャルーあの日僕らは戦場でー」

▼ **監督として携わった作品**

- 2004年 「グレネーダー～ほほえみの閃士～」で初の監督となる
 - 2006年 「牙—KIBA—」監督
 - 2007年 「魔人探偵脳噛ネウロ」監督
 - 2009年 「RAINBOW～二舎六房の七人～」監督
 - 2011年～2014年 「HUNTER×HUNTER」監督
 - 2011年 株式会社スタジオ・ライブの代表取締役社長に就任
- 以降、社長職を兼任しつつ、アニメーションクリエイターとして活躍中

2017年3月現在

はじめに

なにげなくキャラクターを描いているとき、顔はスラスラと上手く描けるのに、“手”を描くところで筆が止まったりしていませんか？

首から上はキレイな一本線で描けてるのに、なぜか肩から先は描いちゃ消し描いちゃ消しの、消しゴム跡で汚れていたりしていませんか？

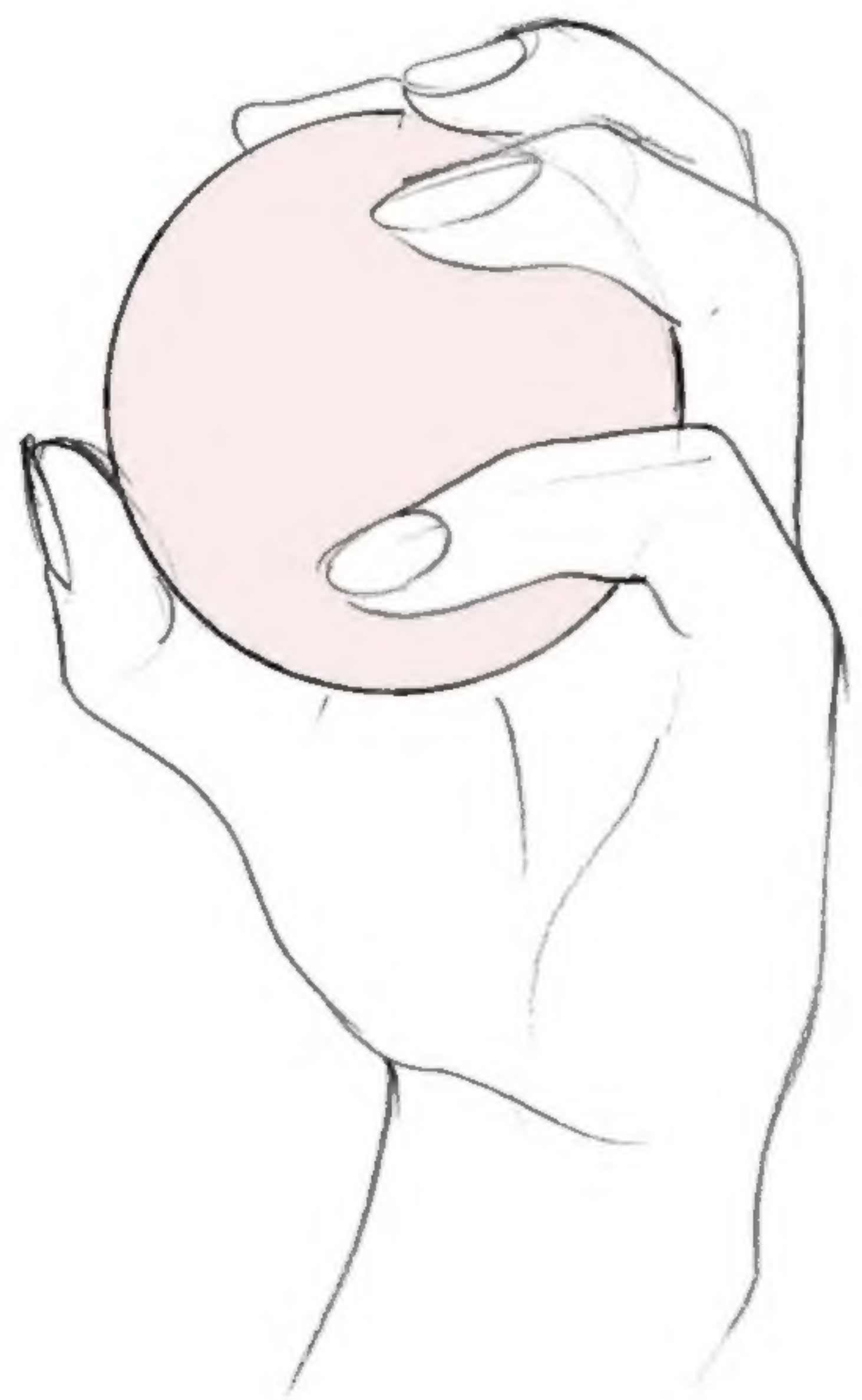
なんだかんだで結局面倒になってしまい、最後に“手”を描くことを避けてしまっていないですか？

最も身近にありながら、描くとなるとなかなか難しい“手”。この『人体パーツ・イラスト講座』は、その“手”にスポットを当て、巧く描くための知識やテクニックをレクチャーしています。骨の構造、関節やそこに付く筋肉を知ることで、“手”は格段に描きやすくなります！

そして、さまざまな年齢やキャラクター別にもポイントを押さえてありますので、より実践的に使えると思いますよ。

“手”が思い通りに描けるようになれば、キャラクターの全身、いろんなポーズもどんどん描けるようになりより表現力がアップ！
「描くこと」がさらに楽しくなりますよ！！

神志那 弘志



CONTENTS

はじめに 003

LESSON 1 「手」の描き方の基本 007



LESSON 2 基本ポーズ編 015

▶ 「開いた手」を描く 016

- 01 斜めから描く 018
- 02 横側から描く 022
- 03 甲側から描く 026
- 04 手の平を描く 030

▶ 「握り拳」を描く 034

- 01 手の平側から描く 036
- 02 甲側から描く 040
- 03 正面から描く 044

▶ 「ピースサイン」を描く 048

- 01 手の平側から描く 050
- 02 甲側から描く 054



LESSON 3

応用ポーズ編 059

▶ 「応用ポーズ」を描く 060

01 掴もうとしている 062

02 自然に下す I 066

03 自然に下す II 070

04 指をさす 074

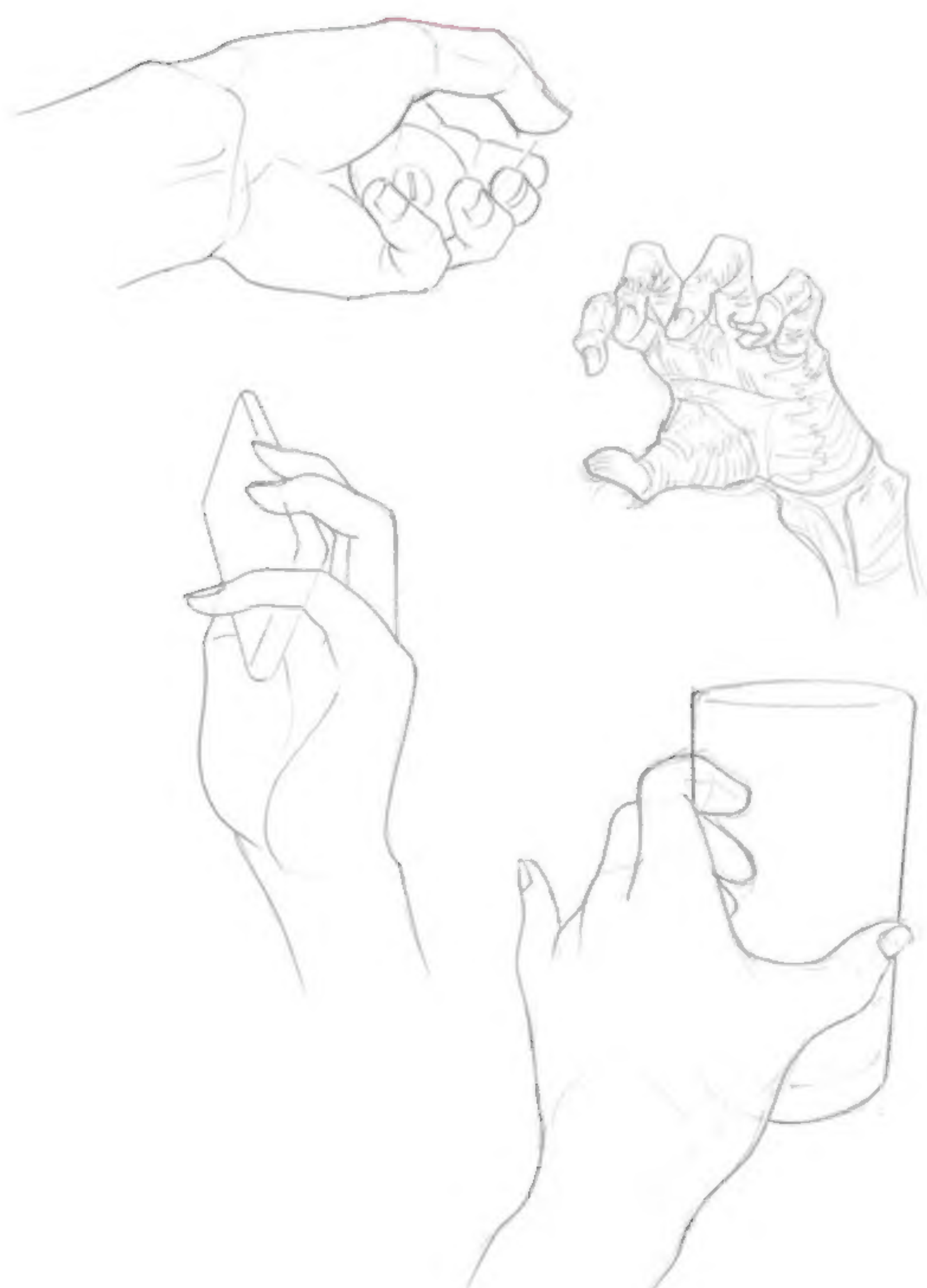
05 細いものを持つ 078

06 太いものを持つ 082

07 つまむ I 086

08 つまむ II 090

09 つまむ III 094



10 コップを握る I 098

11 コップを握る II 102

12 驚づかみ 106

13 壁に手をつく 110

14 ボールをつかむ 114

15 水をすくう 118

16 ドアノブを握る 122

17 荷物を下げる 126

18 スマホを握る I 130

19 スマホを握る II 134

キャラクター別索引 137

おわりに 151



LESSON

1

「手」の描き方の基本



「手」の描き方の基本

手を握りしめた姿を、手の平側から見て描いてみましょう。指の関節や骨の浮出し方など、しっかりと意識をして描くことにより、リアルな拳を描くことができます。

▶ イラストで“手”を見ると実力がわかる！

アニメーターの応募者を審査するとき、採用担当の現場のスタッフは、手や足などの難しいパーツを重視します。顔とかは、けっこうみんなうまくごまかして描いていて、それっぽく見せているのですが、手は実力がなくてうまく描けない部分だということを、スタッフは身をもって知っているからです。まずは、手の基本的な描き方をしっかりと身につけておきましょう。

どうして手を描くのは難しい？

自分の手を観察してみてください。手は細かく複雑なパーツで構成されているのがわかるでしょうか？ パーツが細かいと当然、描く時に線が多くなります。しかし、パーツを理解せずに描いてしまうと、ただ線が多いだけのミイラのような手になってしまいがちです。そこで、線を選んで描くことになるわけですが、これが慣れないとなかなか難しく、どの線を選んだらいいのか判断に迷ってしまうのです。

手の線画はデッサンとは別モノ

実際、手の写真をトレースすると線を描き加えるほどに、描きたい手とちがったものになってしまいます。ですので、手の線画はデッサンとはまったく別モノと割り切った方が描きやすいでしょう。また、手は構造が複雑でいろいろな動きをするため、パターン化が難しく、パターンさえ覚えればある程度描ける他の部署とは大きく異なるのです。

手らしく描くには……

手の線画をよく見ていただくとわかりますが、本来、あるはずのないところに線（寄った肉のシワとか）が入っていたりしますし、また、あるべき線（関節のシワとか）が省略されていたりします。このように手の線画は、デッサンというよりデフォルメ絵と考えた方がいいのです。



▶ 自分の手を描いてみる

身近に良いサンプルがあるので、まずは自分の手を見ながら手を描いてみましょう。鏡に自分の手を映して描くのも良いですが、鏡に映すのも角度に限界があります。そこでケータイが活躍します。

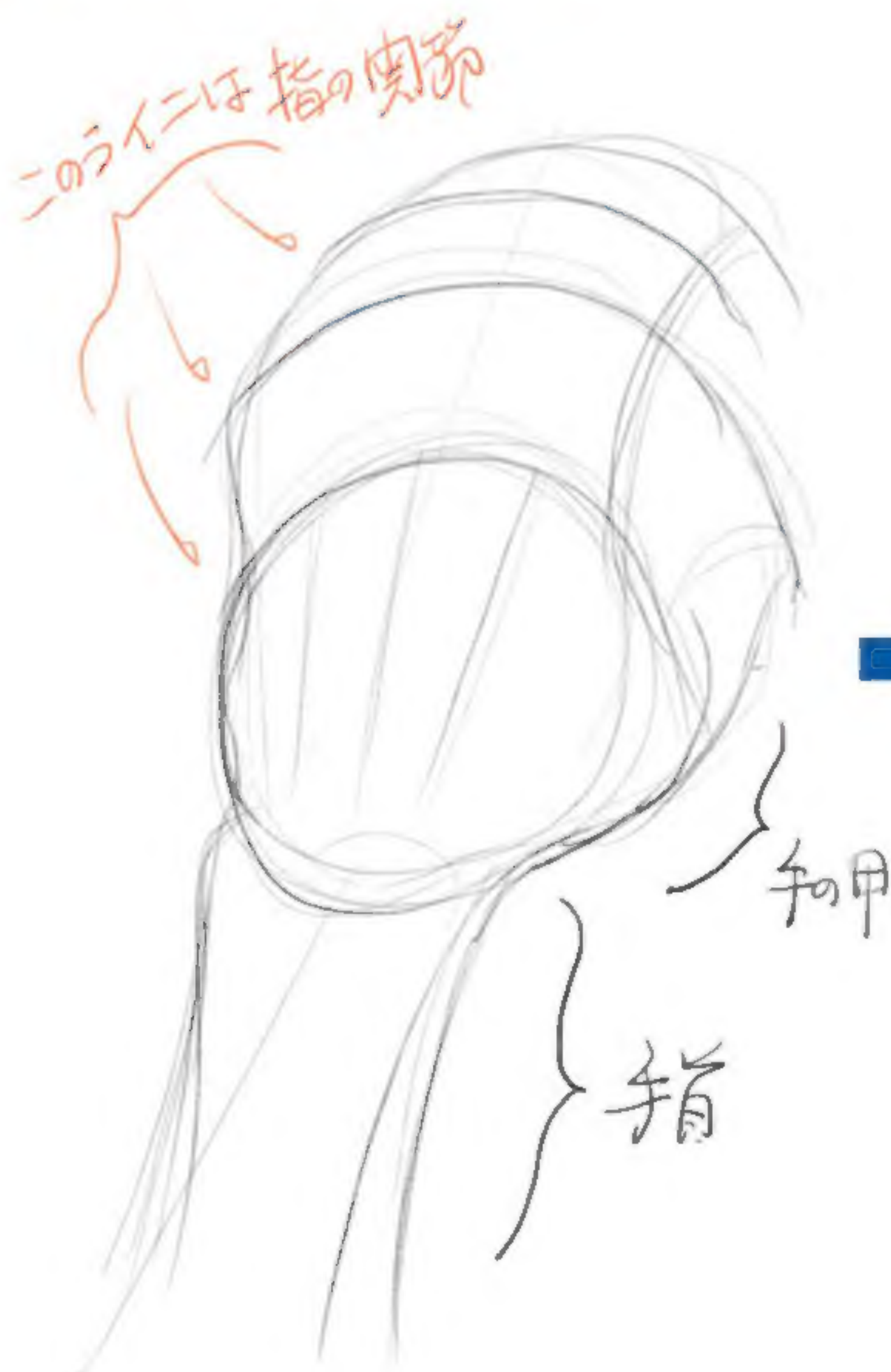
自分の手を描く手順

まずはケータイで画像を撮る！ それを見ながら描くのがいちばん面倒が無くて良いです。ケータイであれば自分の手が撮れない場合でも、家族や友人に一枚頼むことも簡単にできます。まさに文明の利器です。大いに利用しましょう!(笑)

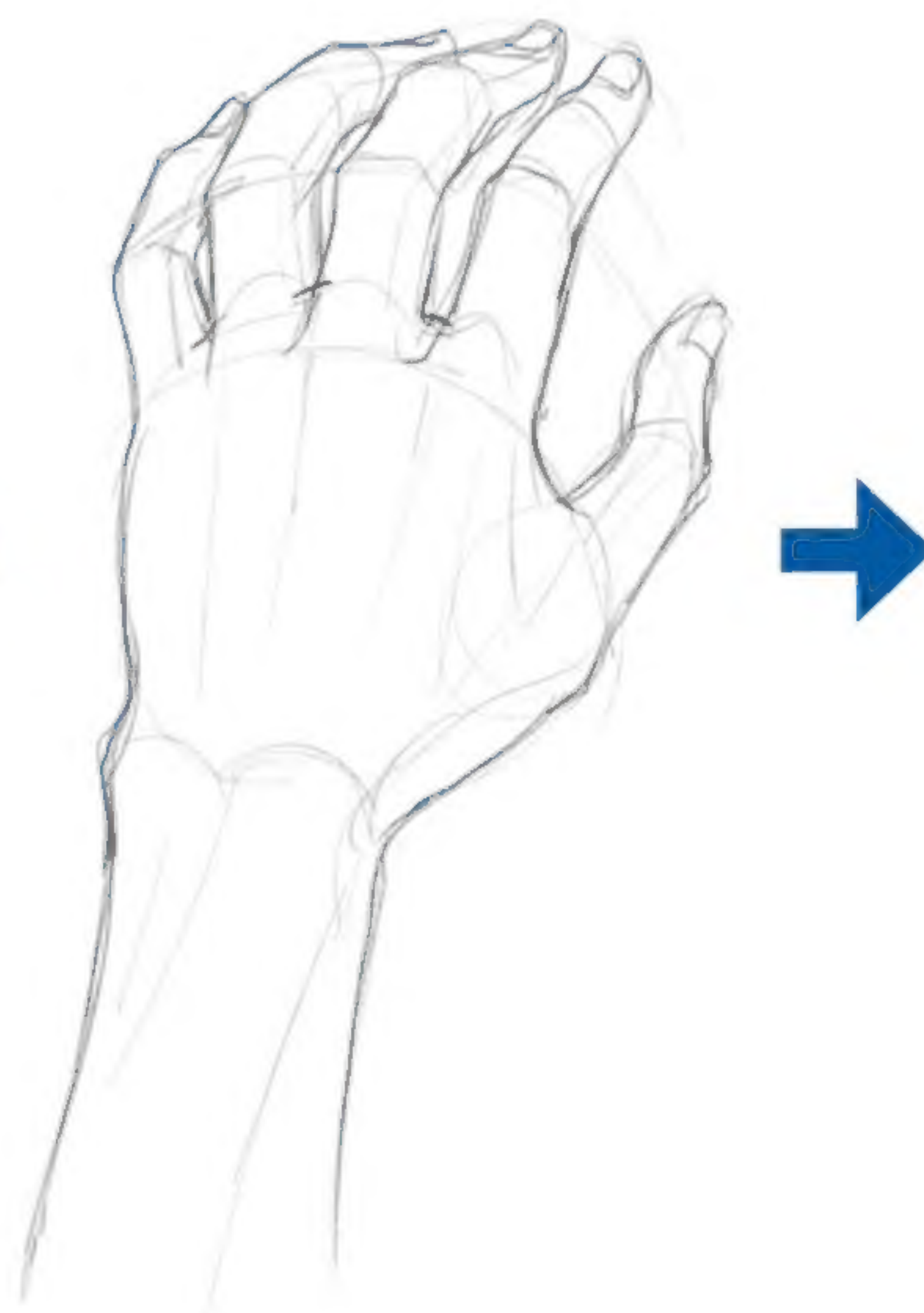
- 1 ケータイで描きたいポーズの手を撮る
(右手か左手かは画像の反転で対応)



- 2 薄く大きく、シルエットでアタリをとる

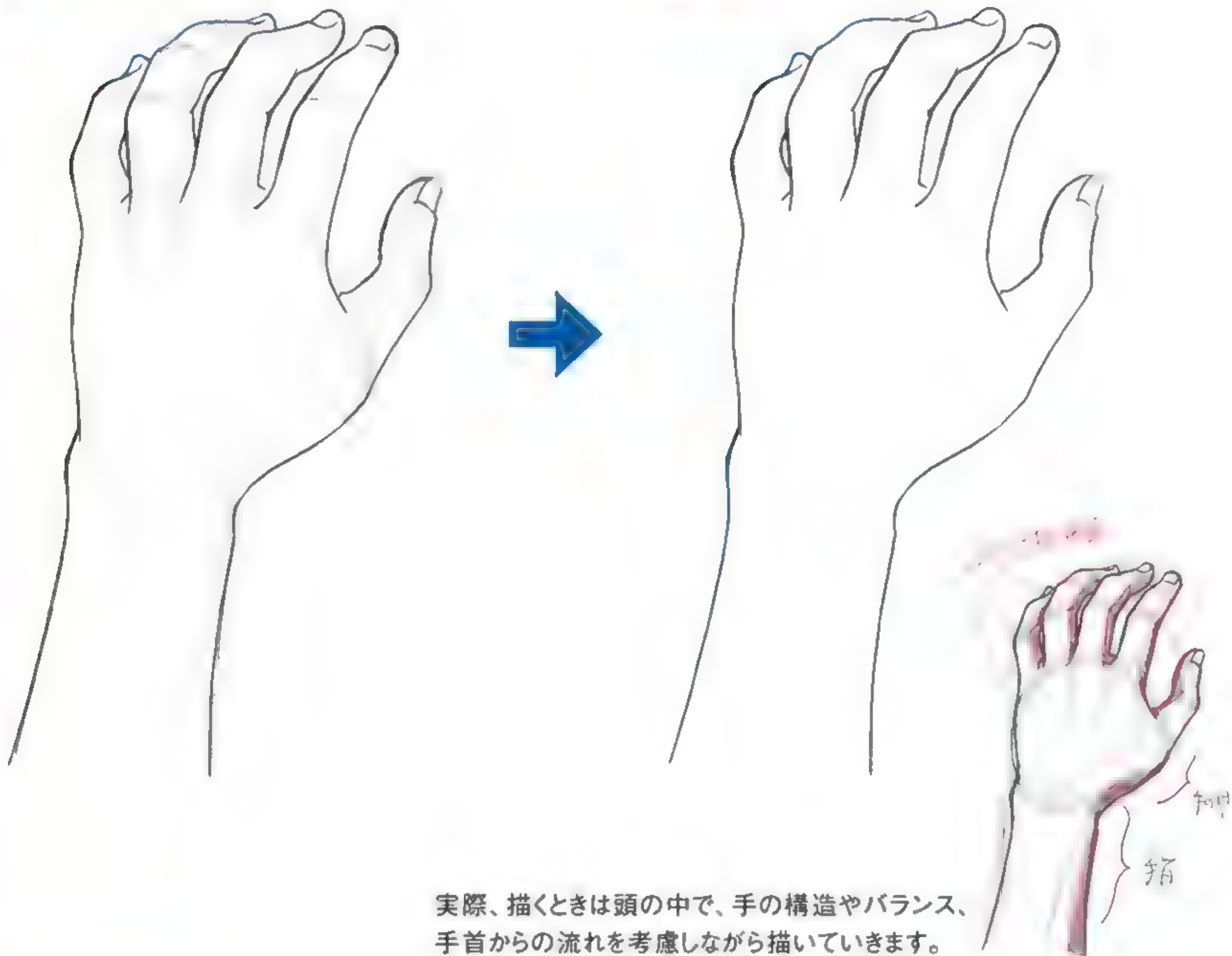


- 3 細かいところを描き込んでいく



4 濃く清書する

5 余計な線を消す



実際、描くときは頭の中で、手の構造やバランス、手首からの流れを考慮しながら描いていきます。

COLUMN

プロとアマチュアの違いはここに出る！

自分の手をカガミに映してポーズをとったり、角度を変えて観察しながら描くことは有効な手段です。

プロでもむずかしい形やポーズがありますし、人によって苦手な角度もあります。そんなときは、自分で描きやすい形に逃げず、しっかりと観察し、それでもわからなければ資料にあたって調べて描きましょう。適当に誤魔化したりせず、課題をクリアするのがプロとアマチュアの違いです。

カガミに映した手を観察してみると、見えていない部分があります。たとえば人差し指に隠れた中指の一部、たとえば手の甲に隠れる親指。このような隠れて見えない部分を、逆にしっかりと意識して、決して「無いもの」としないで描くことはとても重要です。下描きで形をとるときに、見えてない部分をよく考えましょう。



▶ 手の動きと構造を知る

手はその動きからブロックに分けて認識しておく動きが把握しやすくなります。実際に手を動かして観察してみてください。

手を動かしたときの筋肉の動きを、おおまかに3つのブロックに分けて考えてみましょう。これは、手の表も裏も同様に単純化して考えるとわかりやすいですね。この動きをしっかりと把握しておけば、どんなポーズの手でも不自然にならないように描くことができるようになります。

手の平の動き

手の平の動きは、腹の部分大きく3ブロックに分けて考えることができます。



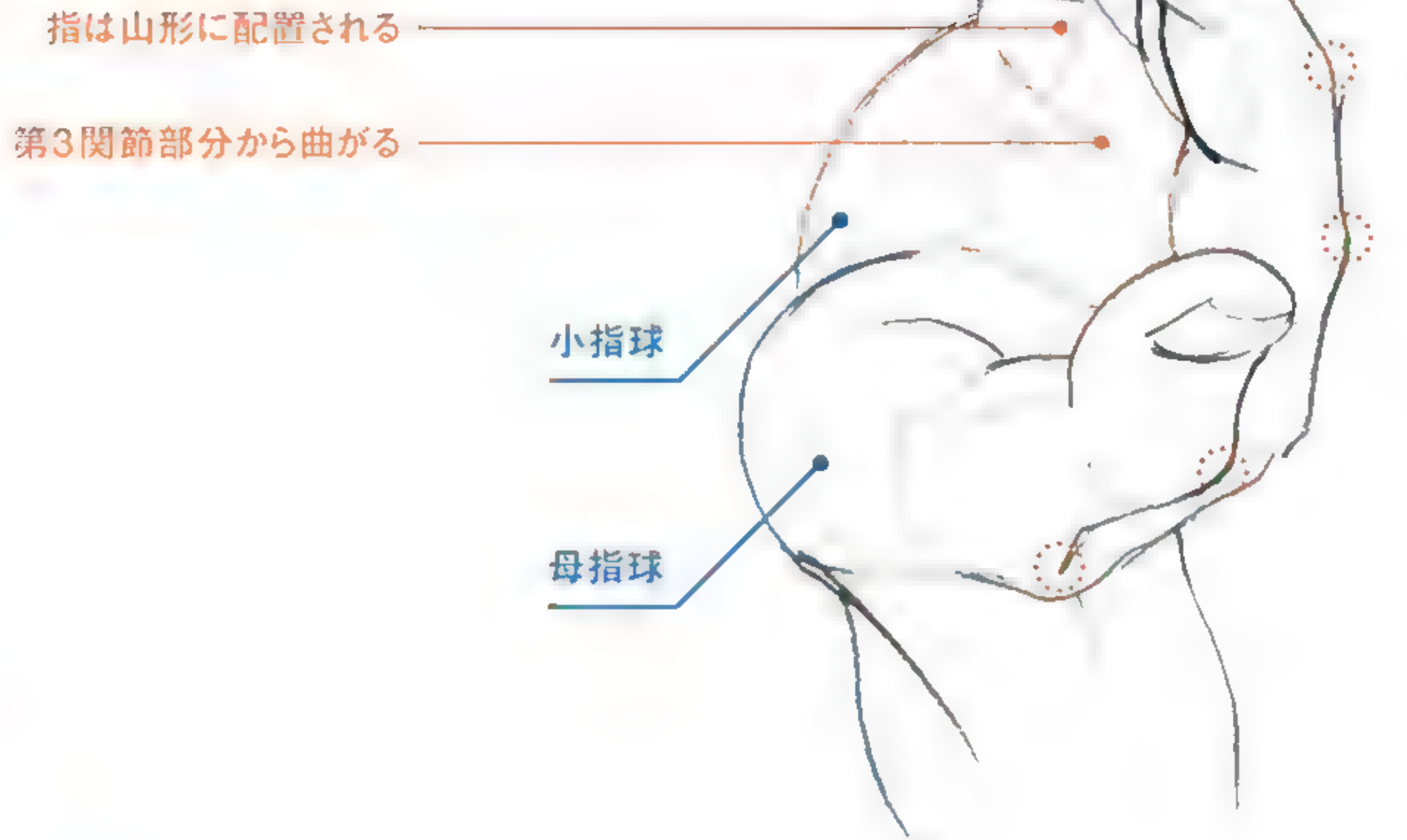
手の甲の動き

手の平を甲側から見たとき、その動きは大きく3ブロックに分けて考えることができます。あくまで動きをベースにした話で、影付けのときに考えるブロックとは違います。



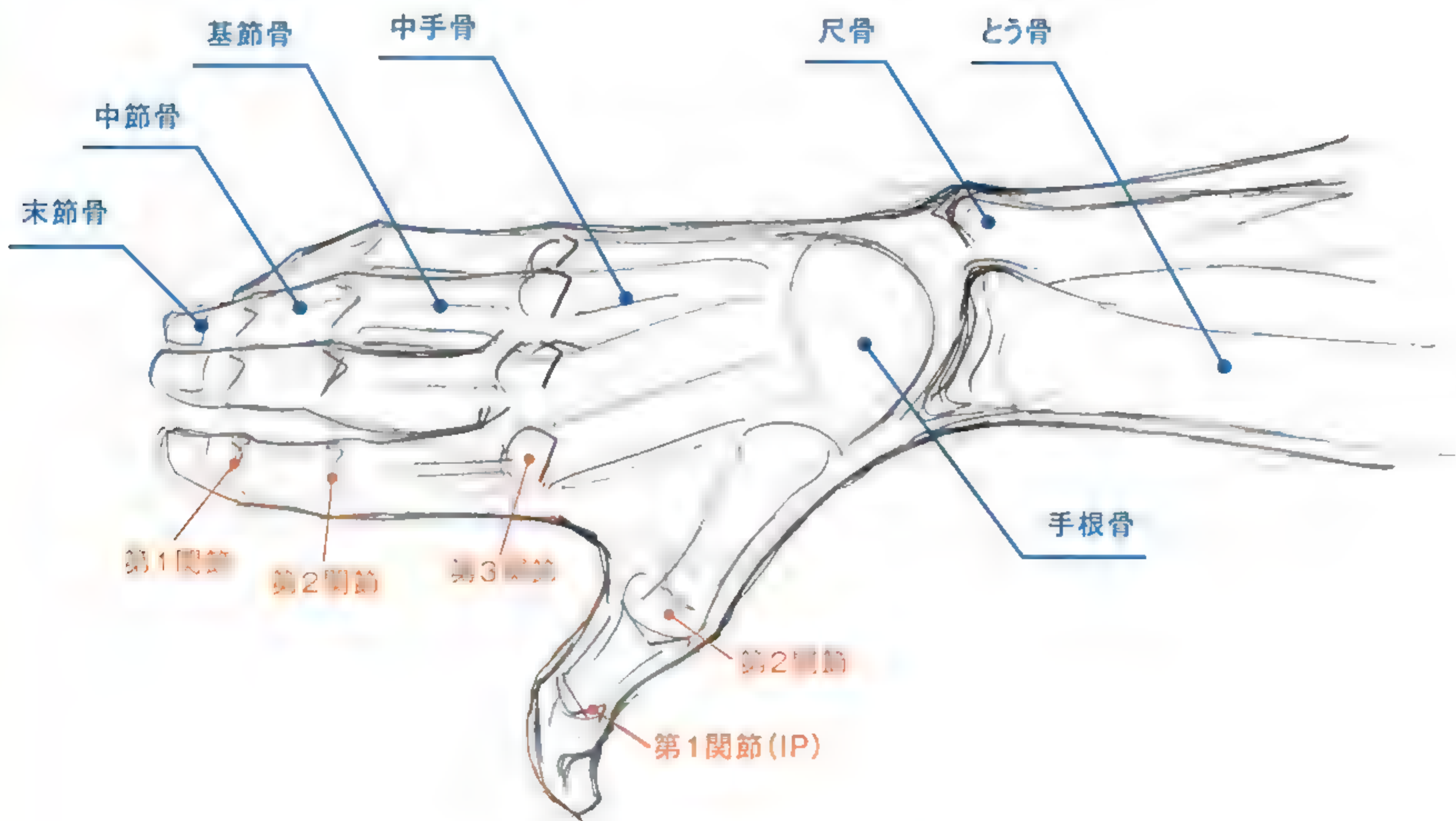
指からはまがらない

4本の指は、手の平の部分から曲がります。第3関節の部分から曲がるのであって、指の付け根から曲がるわけではありませんから、第3関節の位置を意識することが大切です。このとき指の付け根の位置に注意してください。弧を描くように丸く配置されます。同様に手の甲側の指の付け根も山形になっていますし、関節のでっばりの並びも山形になっています。



骨を意識して描く

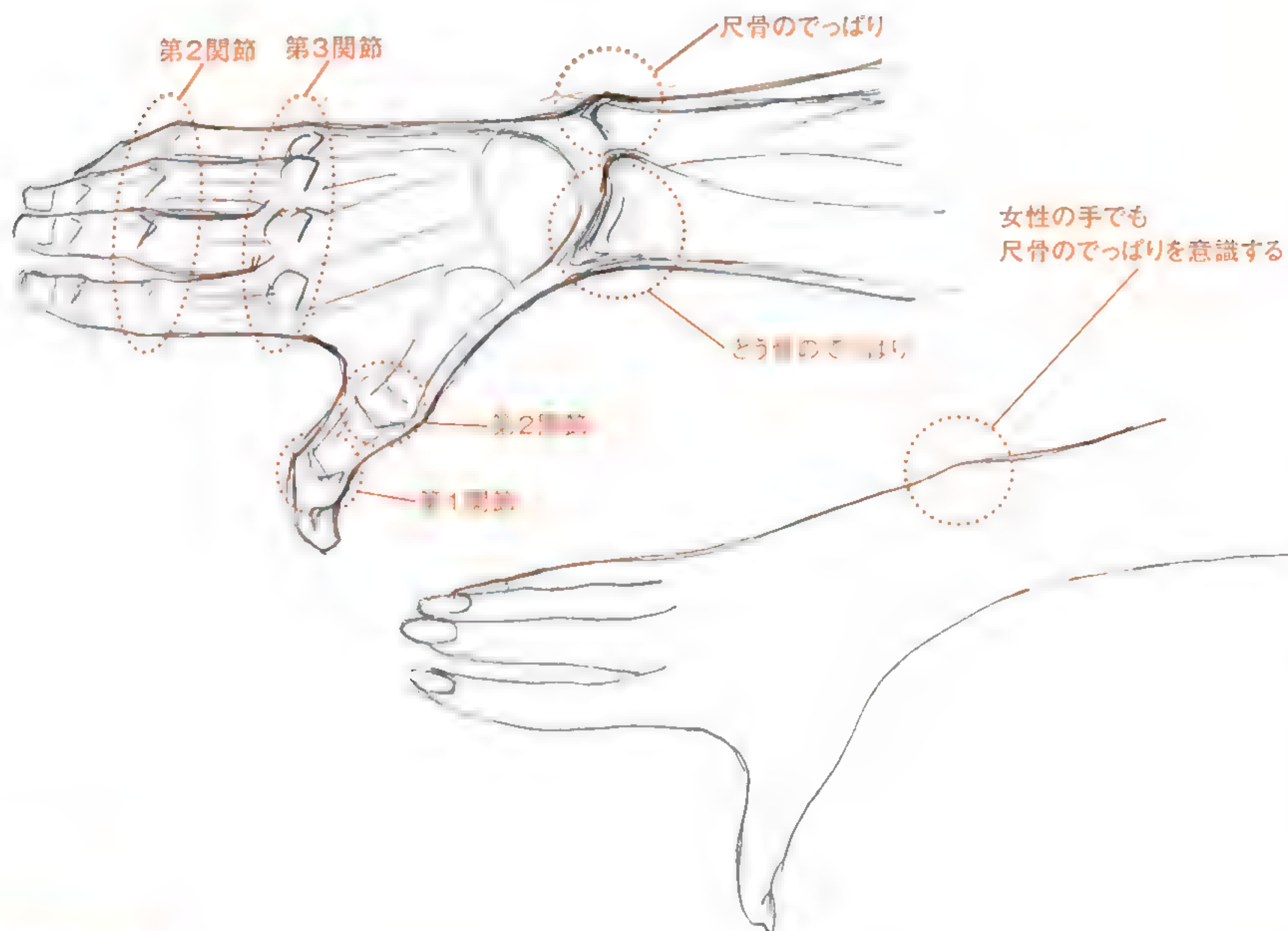
手の骨や関節の構造を知ると、さらに自然な手が描けるようになります。



※本書における「第1関節～第3関節」という名称は、俗称です。4本の指はそれぞれ指先から「DIP関節」「PIP関節」「MP関節」というのが正式名称です。

手首のでっぱり

骨の構造をみると、甲側の手首にでっぱりがなぜできるかがわかります。この手首にあるでっぱりを描くと、手らしくなります。もちろんデフォルメするときとか、意図して省く場合もありますが、基本、描いた方が自然に見えます。また、手のひら側でも、骨のまわりに筋肉がついているので、微妙な丸みがあります。



COLUMN

男性の手と女性の手

男性の手は、血管の浮きや関節が目立っていて、ゴツゴツとした印象があります。これに対し、女性の手は、透明感があってほっそりとした感じがしますね。もちろん女性の手にも血管や関節はあるのですが、私たちが感じる印象としてそれらを除外して見てしまいます。

女性の手の写真などを見ながら、そのままデッサンをすると、なんだかあまり女性の手という感じがしないものです。そこで、女性らしい手に見せるためには、何かしらのデフォルメが必要になります。

女性の手は、色白に見せるために、シワなどの情報をできるだけ省略するようにします。

男性の手



女性の手



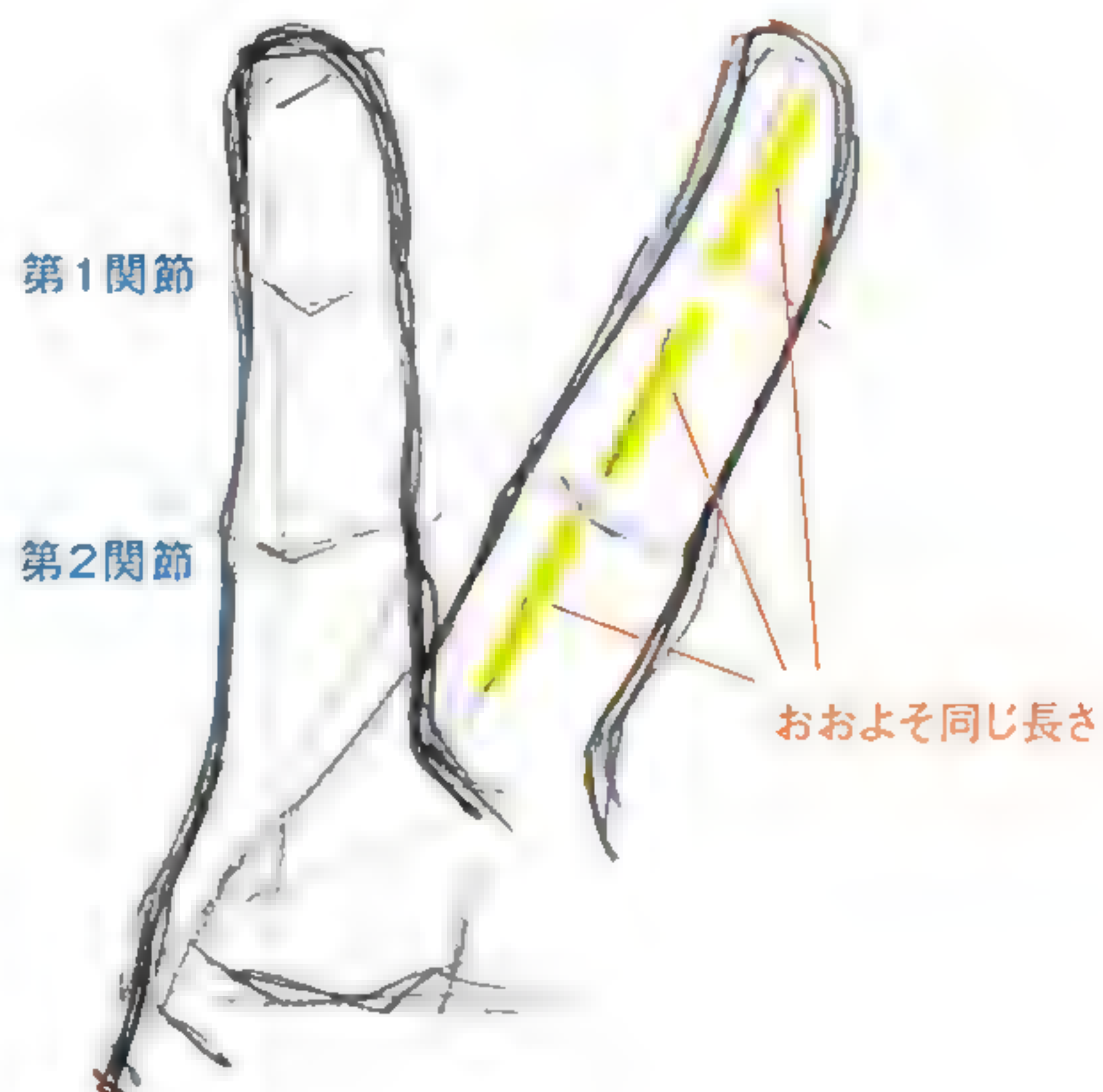
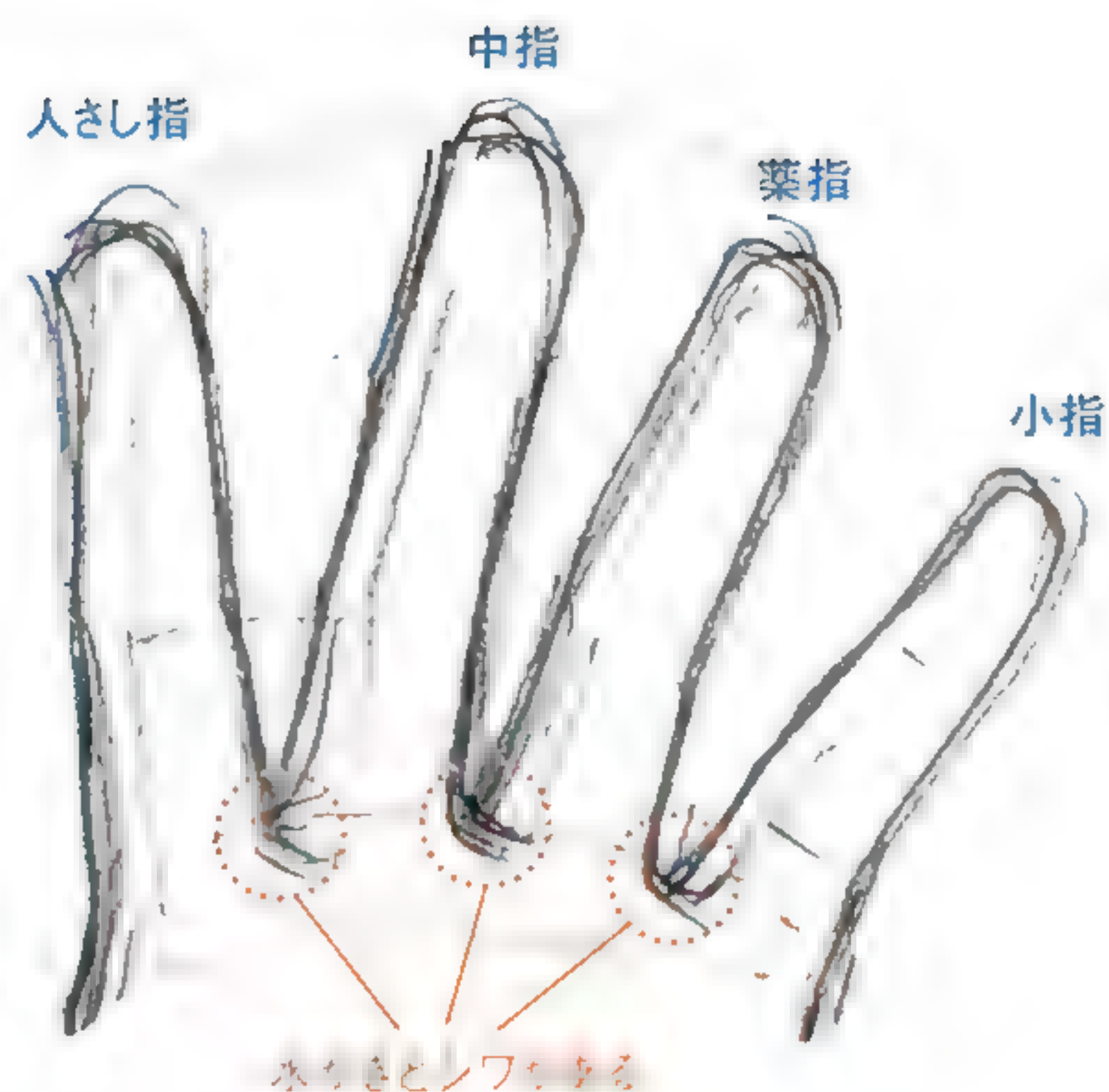
01 指を描く

4本指を描く

4本の指(人差し指、中指、薬指)は、長さや太さの違いがあるものの、基本的に構造は同じです。

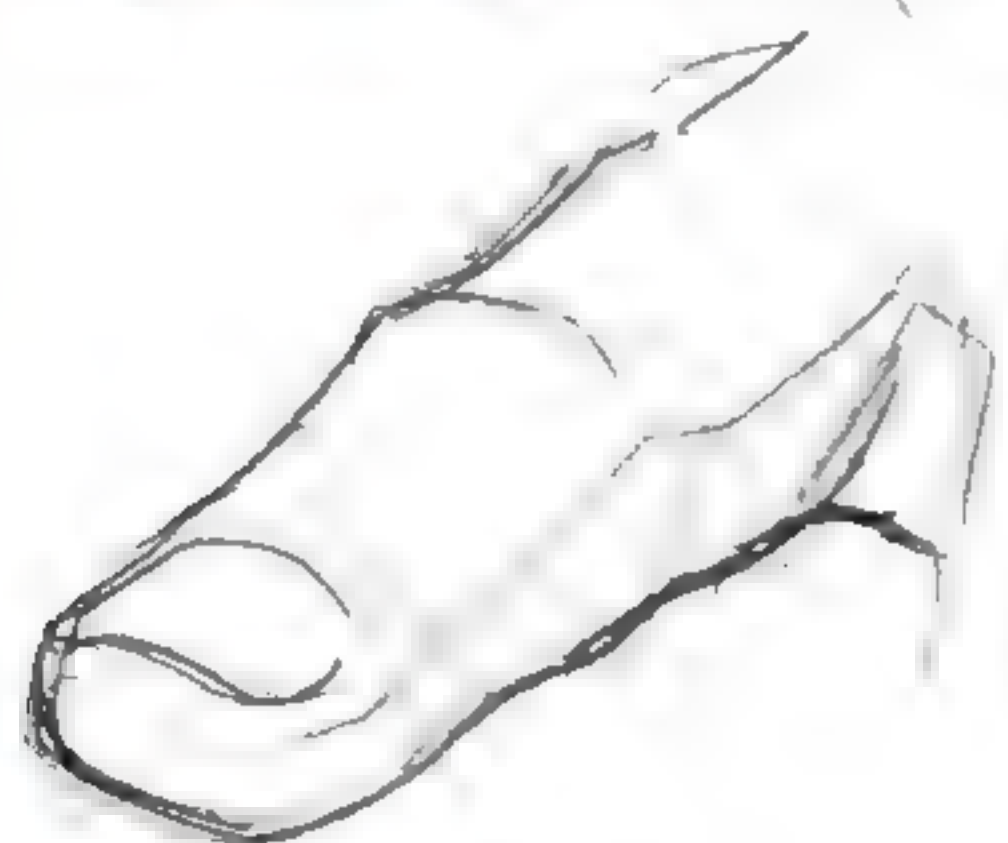
指には関節がふたつあります(第1関節と第2関節)。どちらか一方だけを曲げる事は難しいですね。

指の関節間の比率は、実際は違いますが、基本的に1:1:1にすると描きやすいでしょう。

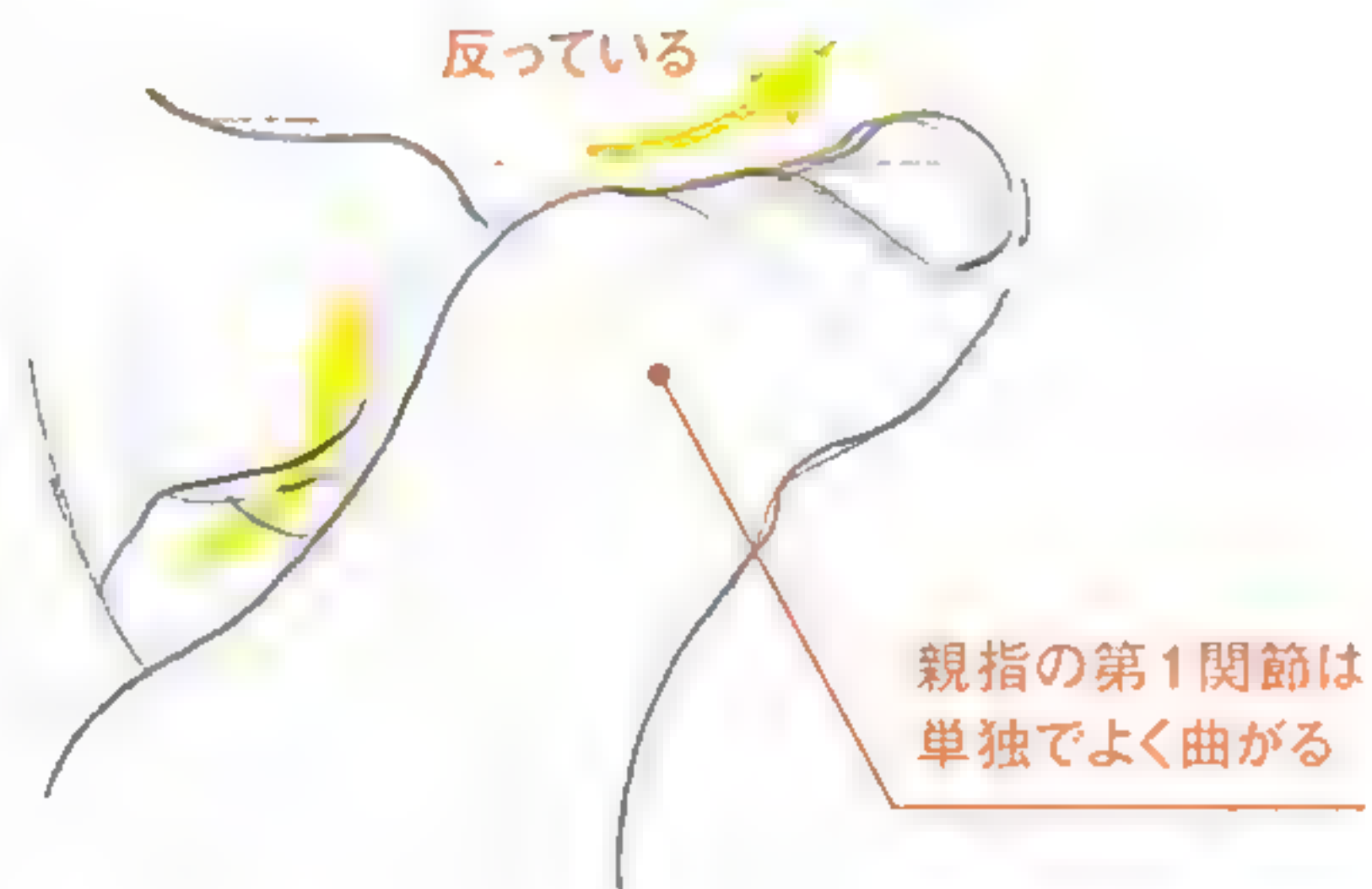


親指を描く

親指は、他の指とは離れています。他の指より骨が少なく、つけ根から先の関節はひとつだけです。



親指



LESSON

2

基本ポーズ編

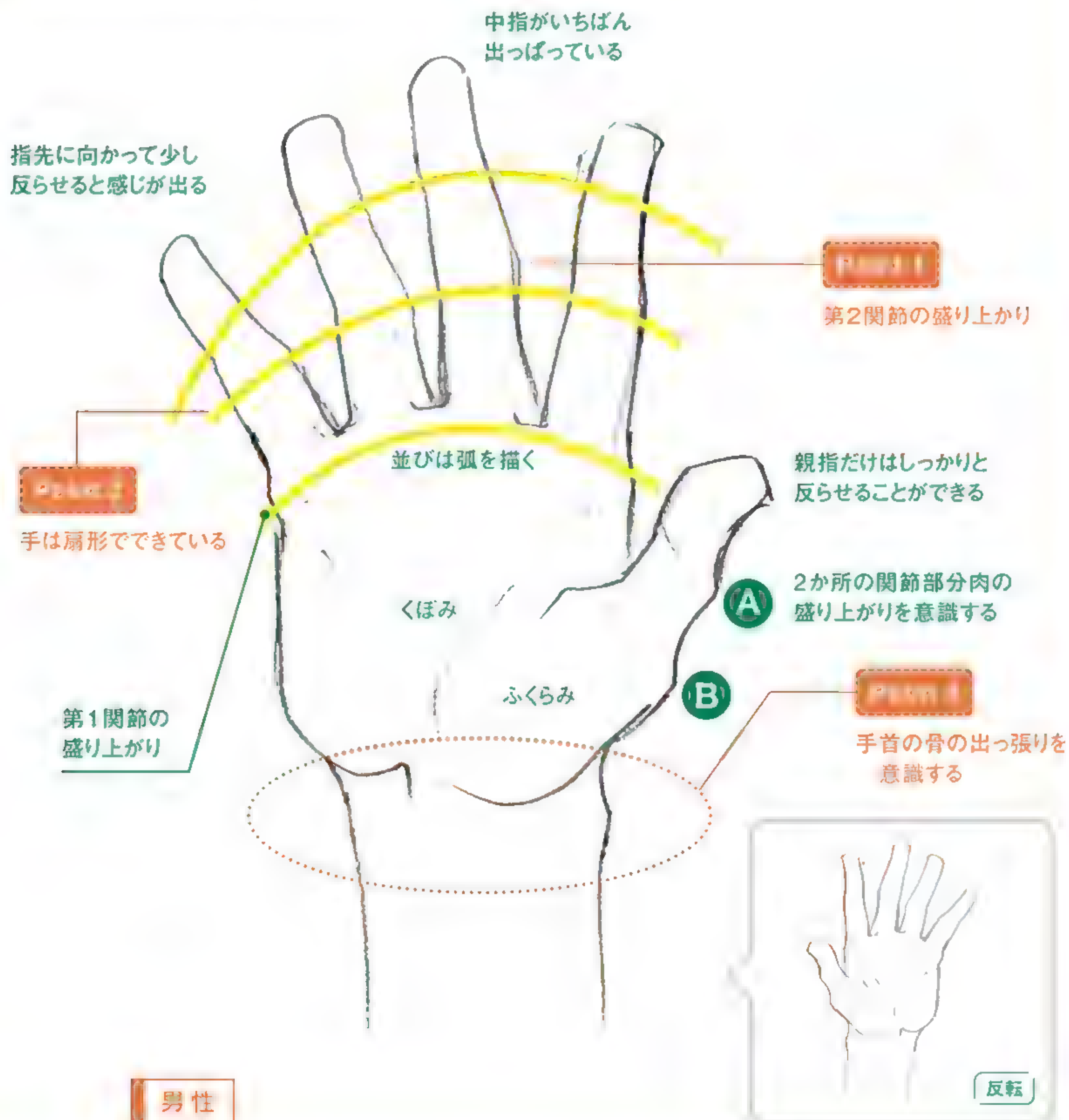


「開いた手」を描く

手の平を描けば、手の構造がハッキリ認識できます。グーやチョキよりも立体感が少ない分、指の長さ、指と指や指と爪の関係などが明確になってきます。

▶ 手の平を描くときのポイント

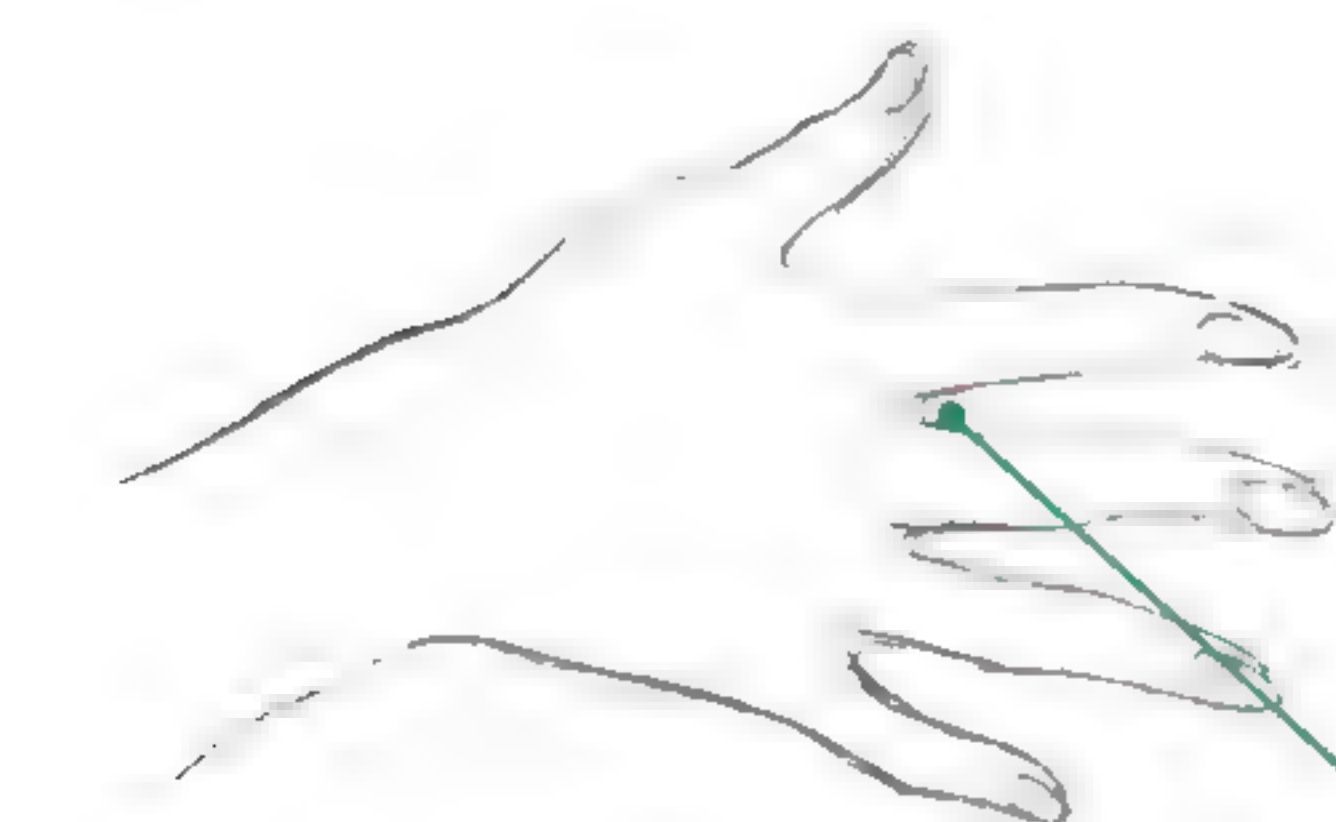
手の平を描くときは、バランスが重要です。指や爪、手首の太さなど個々のバランスも重要ですが、全体が扇型に配置されるようにうまくバランスをとって描きましょう。立体感が出しにくい形状ですが、手の平の真ん中のくぼみや親指のつけ根にあるふくらみは意識して描きましょう。



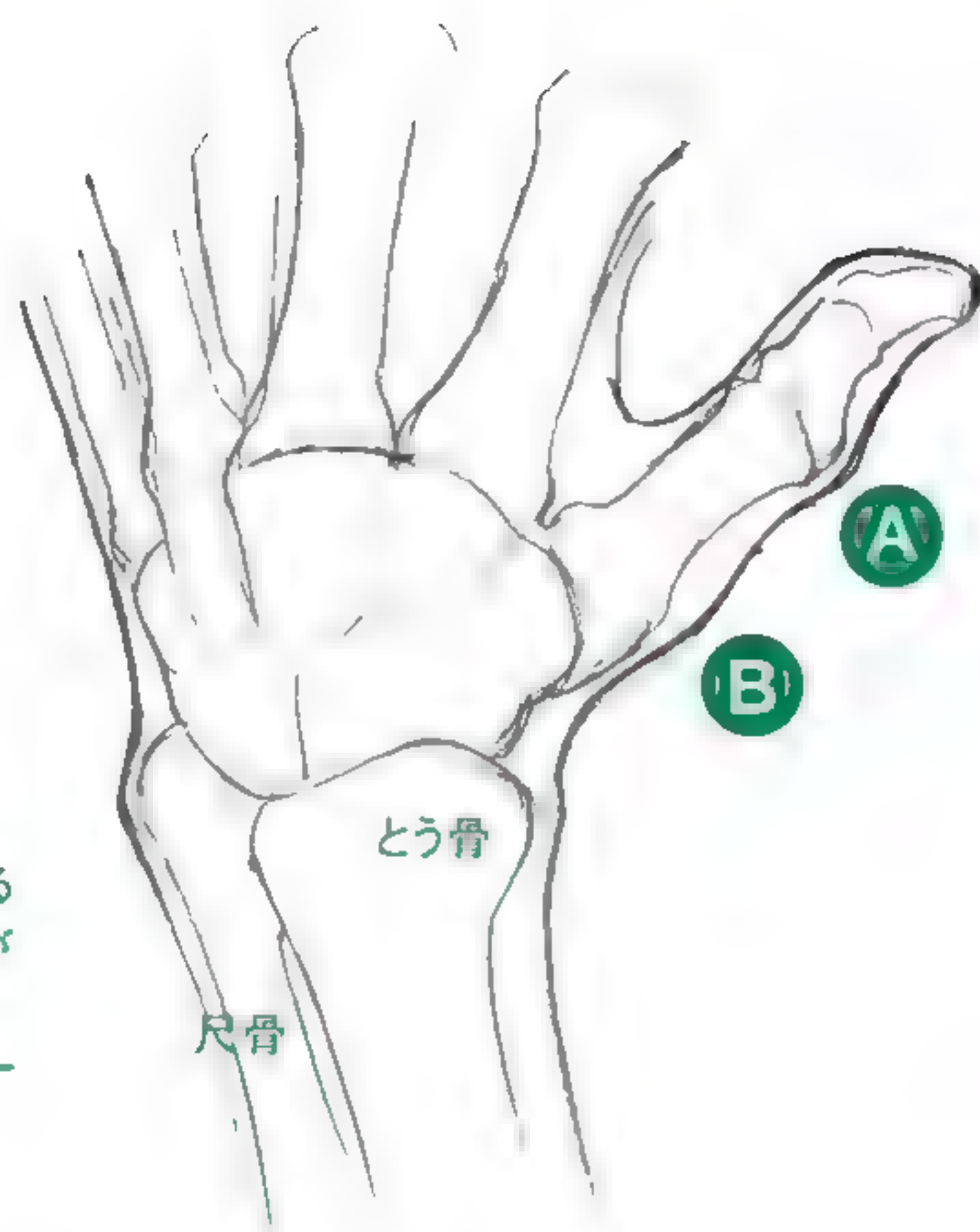
POINT

指の関節部分の肉の盛り上がりを描く

隠れている関節部分の盛り上がりを意識して描きましょう。人差し指、中指、薬指、小指は主に第2関節部分を、親指は第1関節と第2関節の両方を意識して描きます。

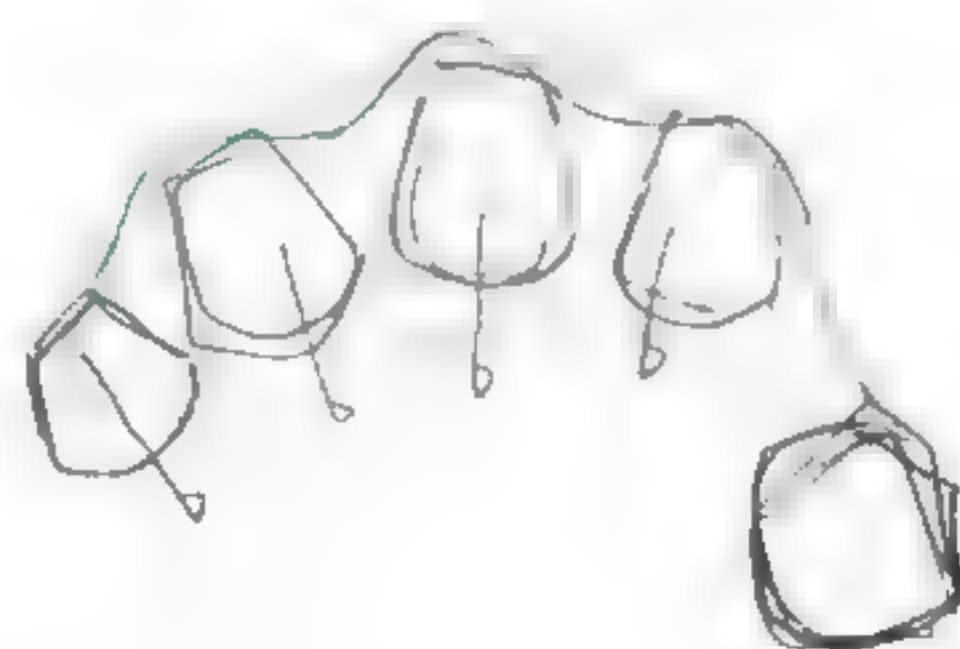


水かきがあるため、見る方向により指の長さが違って見える



手の平と骨の断面図

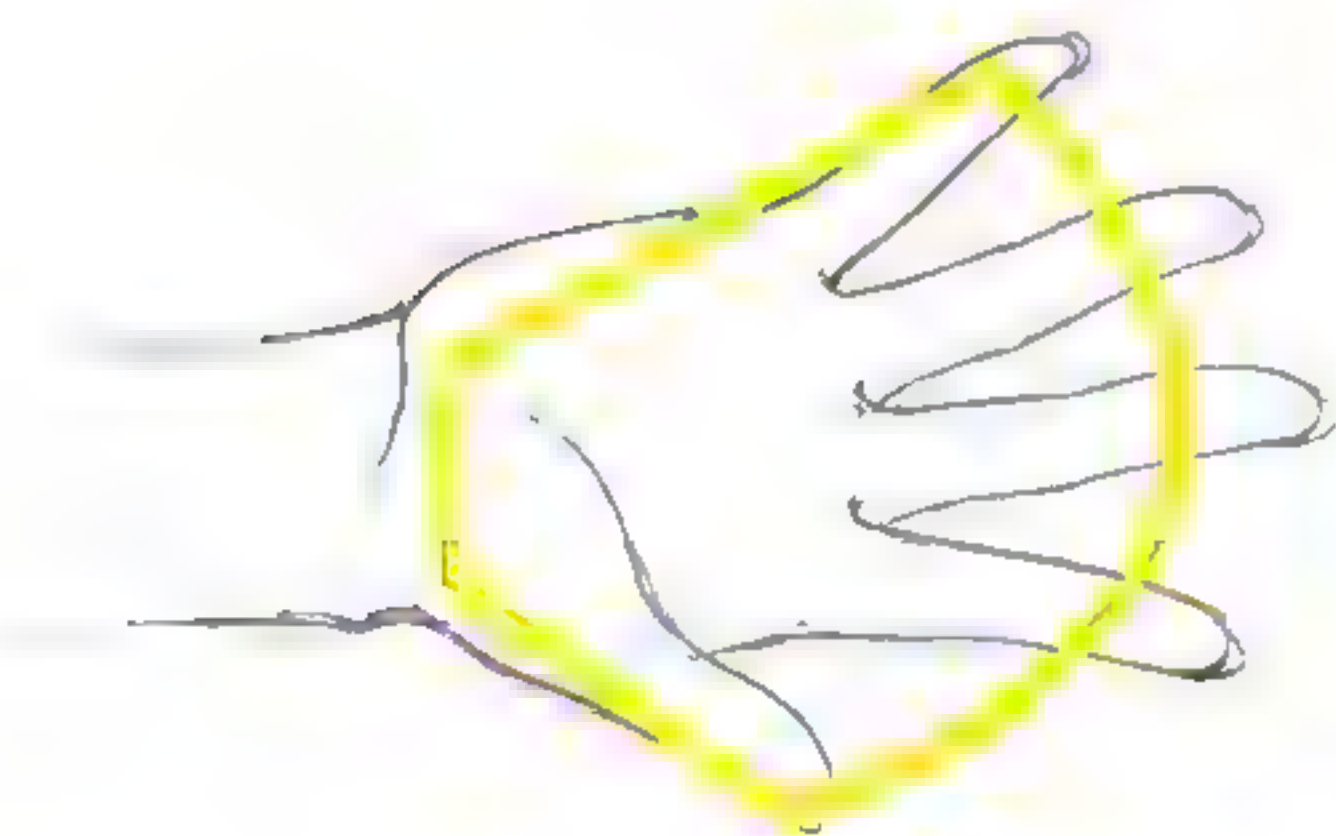
手の平を正面から見るとわかりますが、もともと手の平の骨は湾曲しているため、人さし指～小指までは、手の平の中心に向かって傾いています。



POINT

手は扇形でできている

4本の指のつけ根や指先、関節の盛り上がりは、弧を描くように配置されていて、全体は扇型をイメージして描きます。

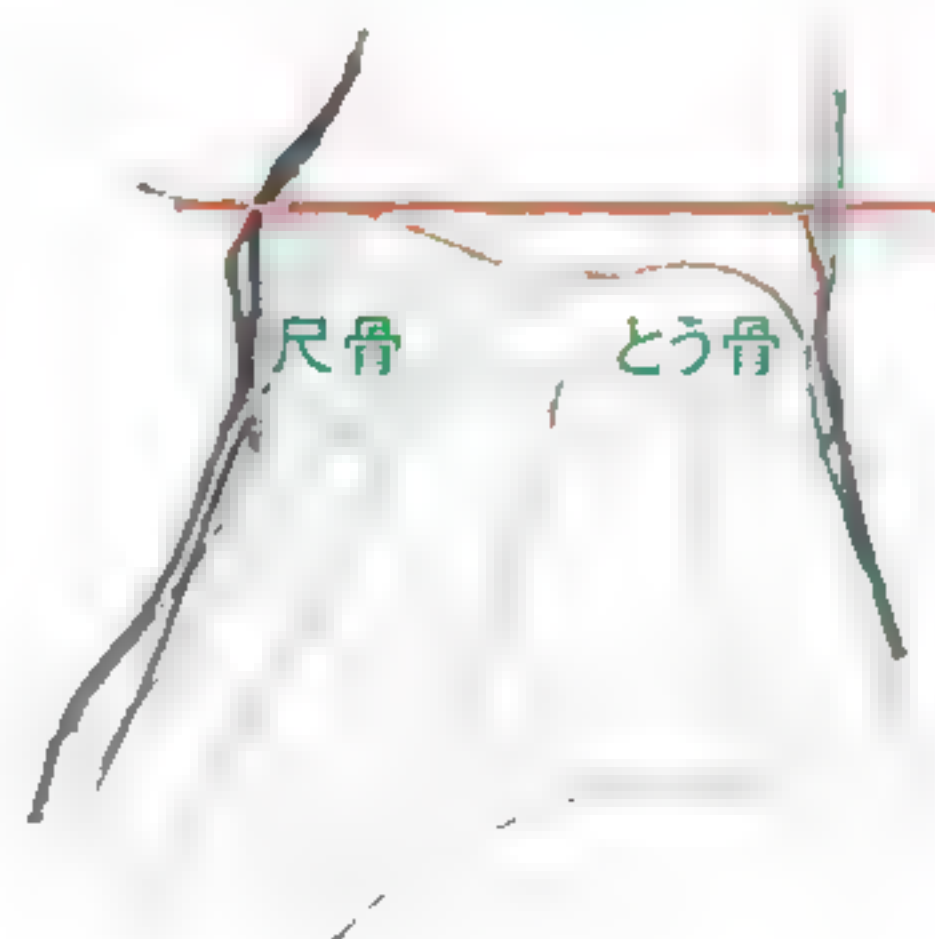


POINT

手首の骨の出っ張りを意識する

手首はかなりゴツイかたちをしています。手首を描くときは、とう骨と尺骨の骨のどっばりを意識して描きます。

正面から見ると、尺骨の方がとう骨より高い



01 斜めから描く

「開いた手」の基本を理解したら、今度はさまざまな角度から見た「開いた手」を描いてみましょう。性別の違いや年齢の差、「人間」と「人外」といったキャラクターの違いによって意識するポイントが変わってくる点にも注意しましょう。

いろいろな人の手 ～斜め～



尺骨は飛び出さないように

手首から
手の甲に
かけて
なめらかに



指が非常に短いのが特徴
第1関節は描かない

幼児

まだ骨が出来上がっていない、成長途上の骨格

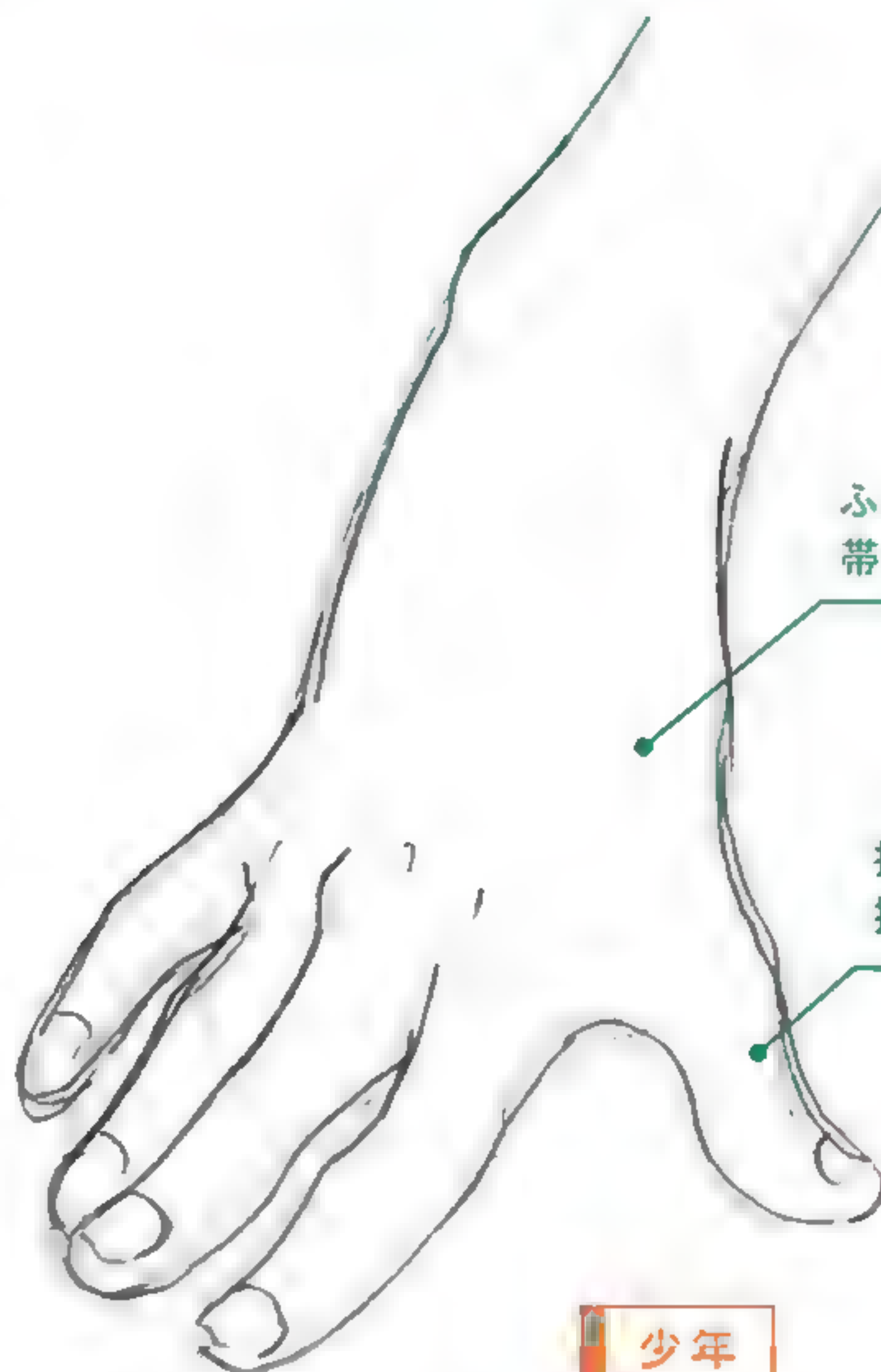
張りのある皮膚と関節のシワが目立つ



ふっくらと丸みを
帯びた甲

指は短め。関節を
描かないこと

反転



少年

やせ細っている
特に尺骨のポコリを強調する
同様に、すべての関節を強調
する

とう骨側も目立つように

血管が浮き出ている

反転



指もやせるので
爪を強調

老人





肉厚だが、手の甲は丸く描かずにゴツく描く

血管の筋はハッキリと浮き立たせる

手首は太く
いかにも骨太な感じに

関節を強調して描く

爪は大きく
四角く、厚く

獣人

昆虫系

柔らかい部分と硬い部分を意識して描き分ける

関節や血管などのディテールは
硬いパーツで覆われて見えない

関節はボール型

関節をカバーする
金属のパーツ

ロボットにとって関節は弱
点なので、各関節部分を
厚いパーツで覆い隠す

爪はカギ型に

メカ系

02 横側から描く

「開いた手」を外側から見た絵にチャレンジしてみましょう。この方向は、自分の手をそのまま見て描くのは難しいので、自分の手を鏡に映して観察するといいいでしょう。この方法なら右利きの人も、自分の左手を映しながら右手の絵を描くことができます。

いろいろな人の手 ～横～



尺骨を目立たせないように注意



女性

女性の爪は
ふくらませて厚めに描く

爪の形は丸みを帯びた縦長に

指先に向かって細く
なり、先端は丸く



反転



反転

関節は強調しないこと

尺骨も出さない

爪の形は丸く

少女

関節を目立たせず
なめらかにカーブを描くように

関節の流れるラインを意識する

手首の可動部分の
すき間を意識する

尺骨が
出ている

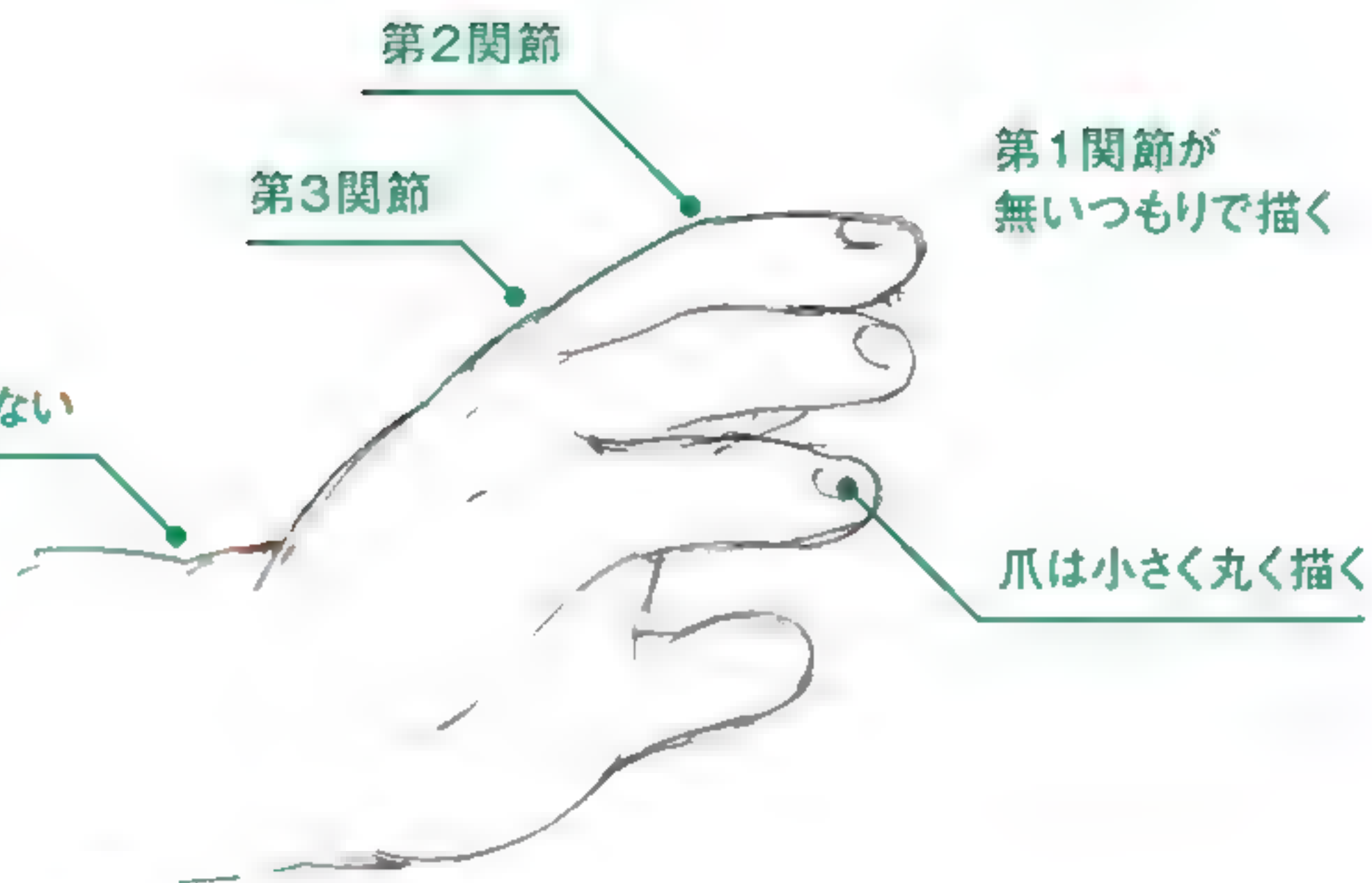
爪は四角く

指先も丸くせず
角張った感じに描く

男性

幼児

骨は発達していないので
ふくよかな肉に隠れて見えない



指の長さは大人と比べて短く

爪は四角いが
角を丸く描く

尺骨は軽く出す

指の腹も丸く

少年



指先よりも
目立つ四角い爪

すべての関節を
目立たせる

縦のシワを増やすと老人らしくなる

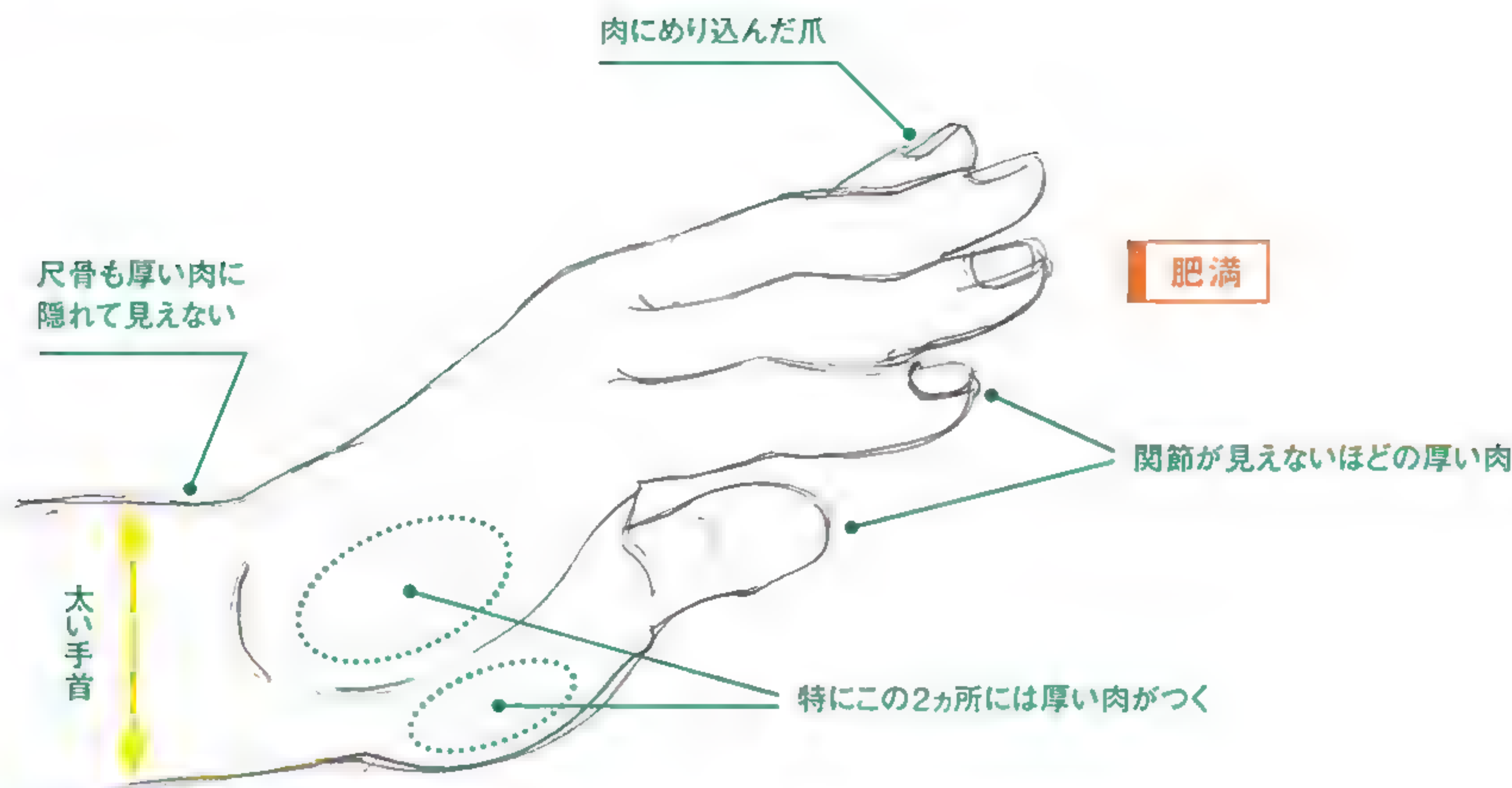
とう骨と尺骨を特に強調する

薄い手の幅

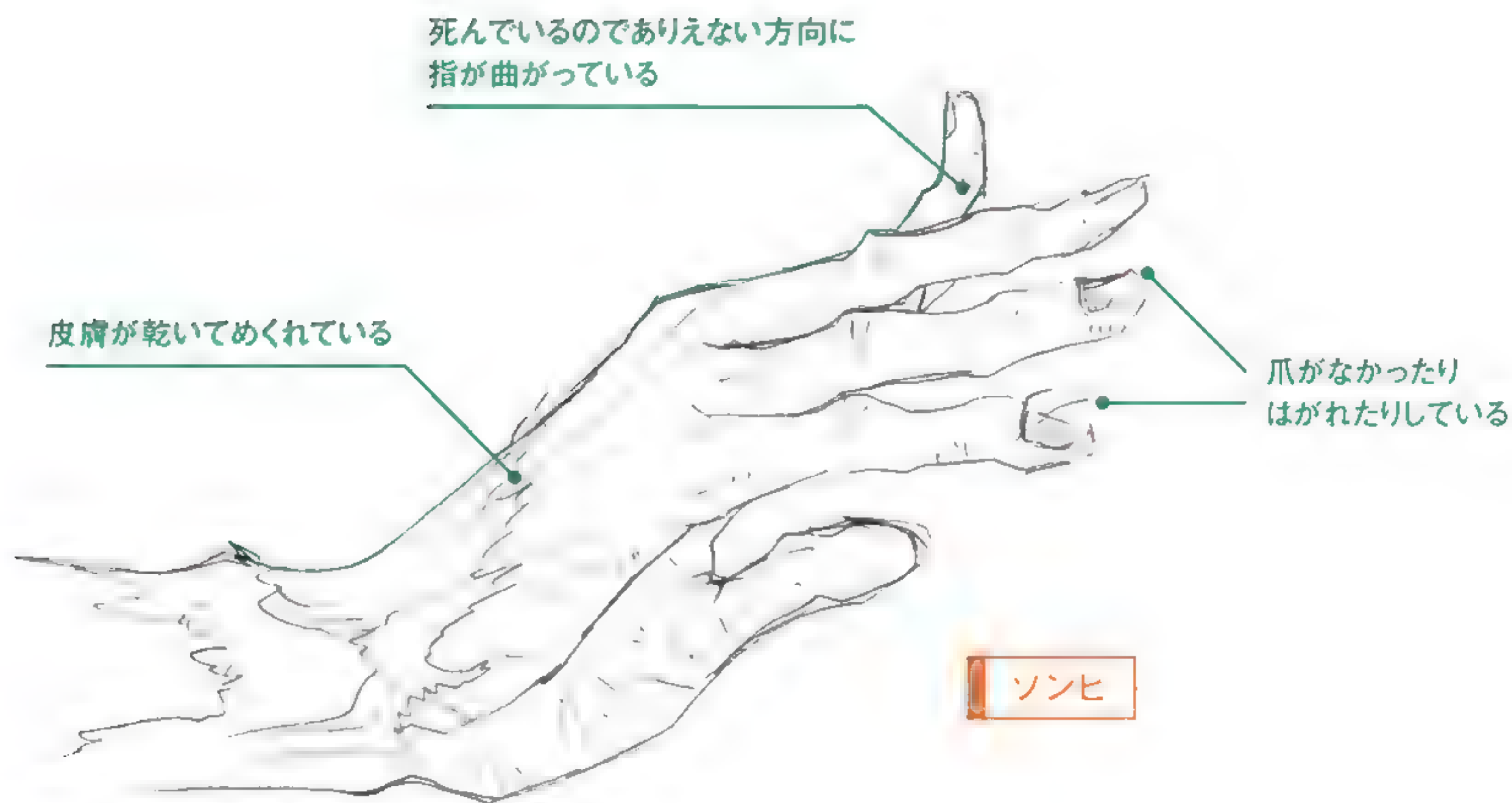
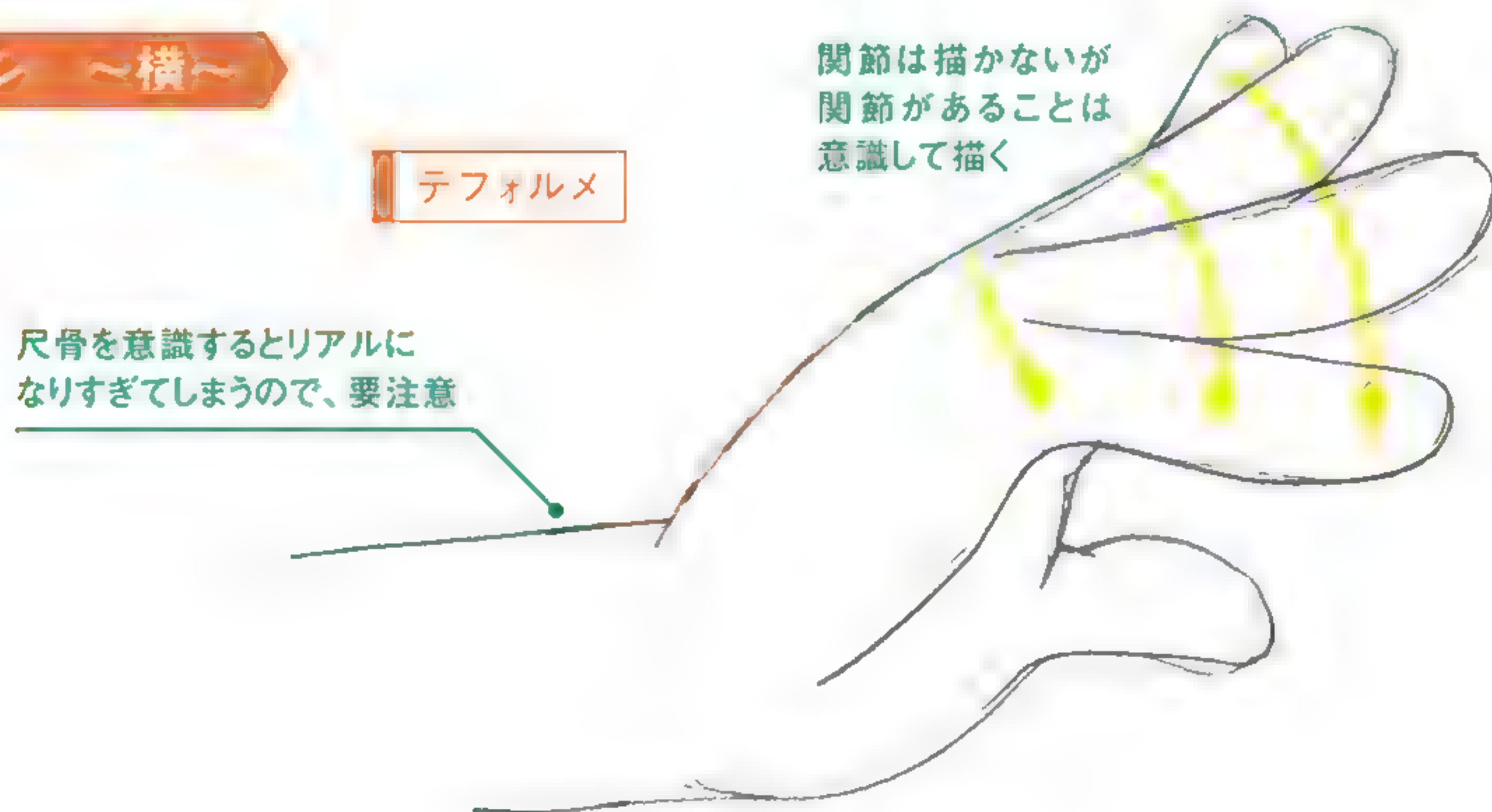
肉も薄い

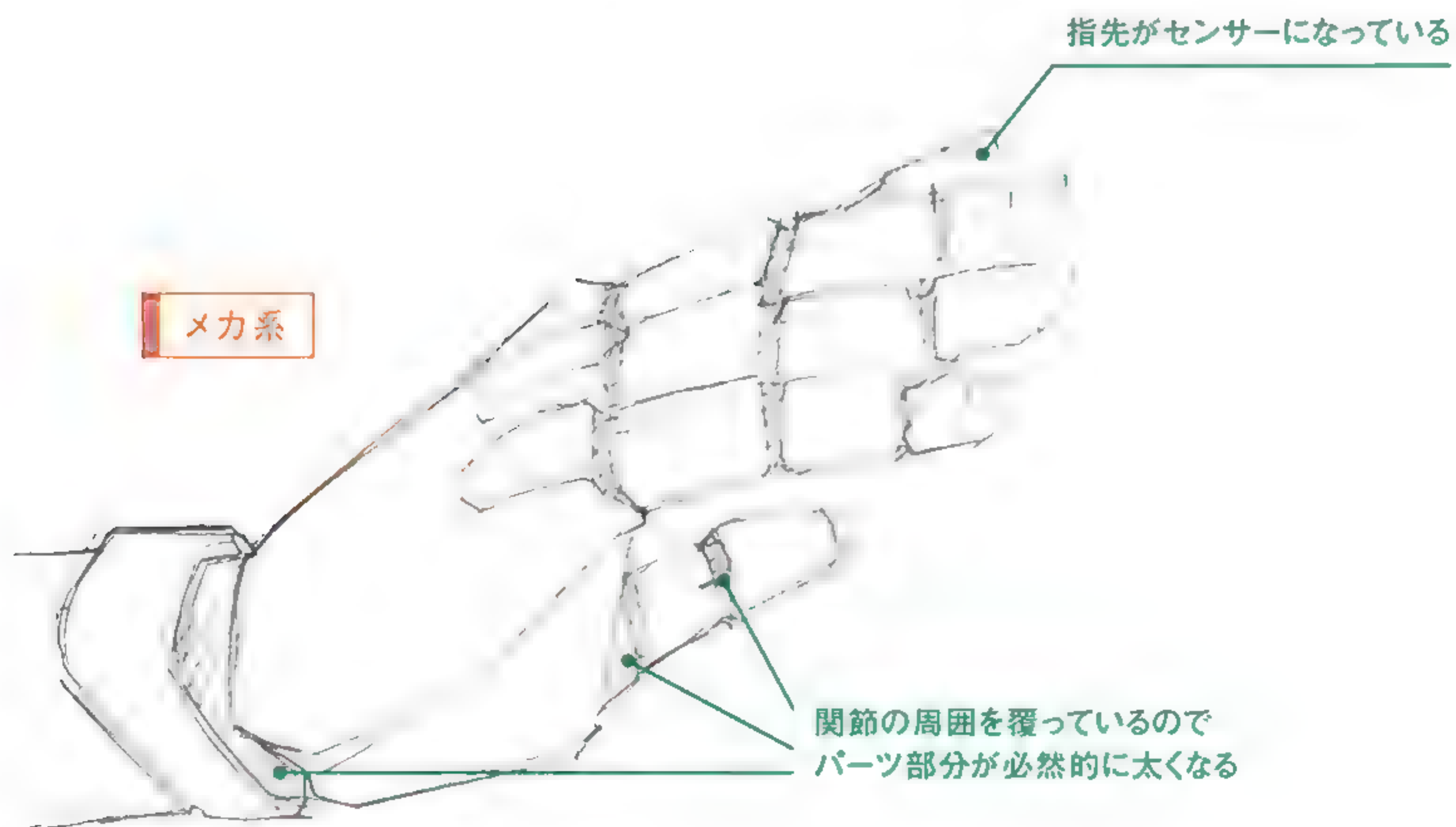
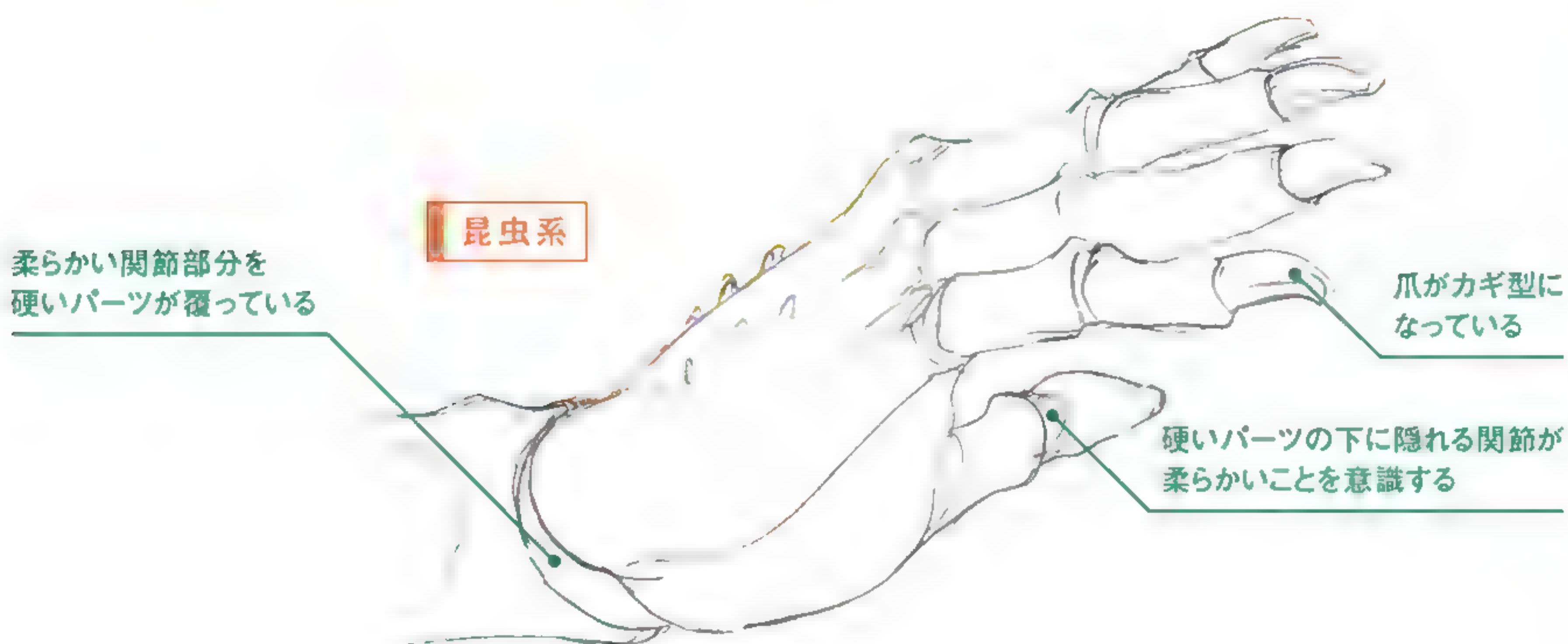
老人





バリエーション ～横～





03

甲側から描く

爪、関節、甲に走る筋など、手を表現する要素がすべて必要になる角度です。特徴をとらえやすい反面、バランスをうまくとらないと、おかしいことになるので注意が必要です。性差やキャラクターの違いを表しやすいとも言えます。

いろいろな人の手 ～手の甲～

男性

流れるように関節のラインを意識する

爪は四角く

可動部分を意識して描く

尺骨

とう骨

反転

爪は縦長に長く描く

指は細く長くなめらかに

女性

それぞれの関節のラインは流れるように

男性に比べ甲の幅を短くすることで指が長く見える効果がある

反転

滑らかなカーブを描くように

尺骨を目立たせないように

指は丸くふくよかで、全体になめらかなフォルムに

爪は丸く描く

小指は立て気味に

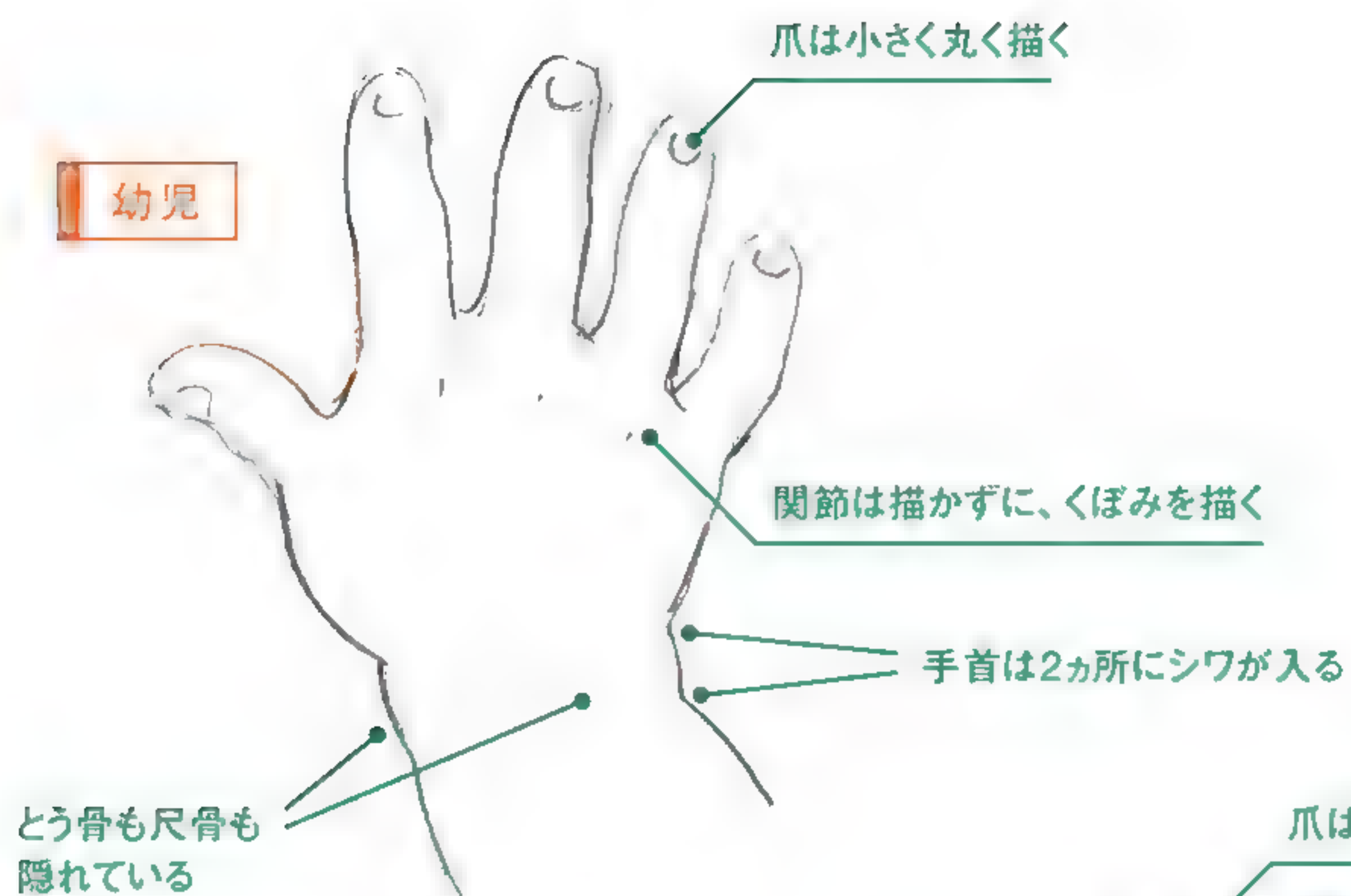
関節は出さず、代わりにえくぼのようなくぼみを描く

手の甲と手首の幅に差をつけない

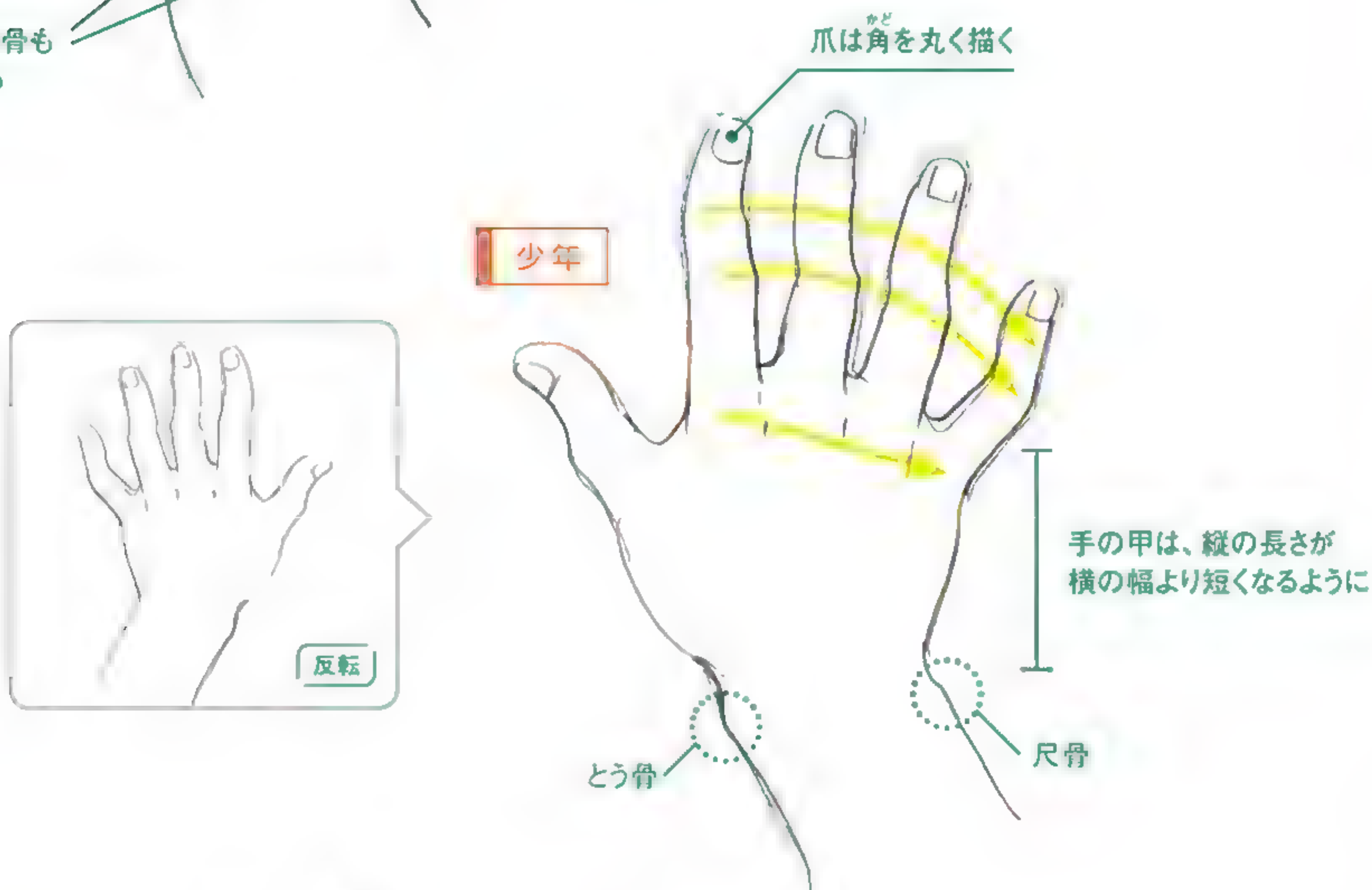
少女

反転

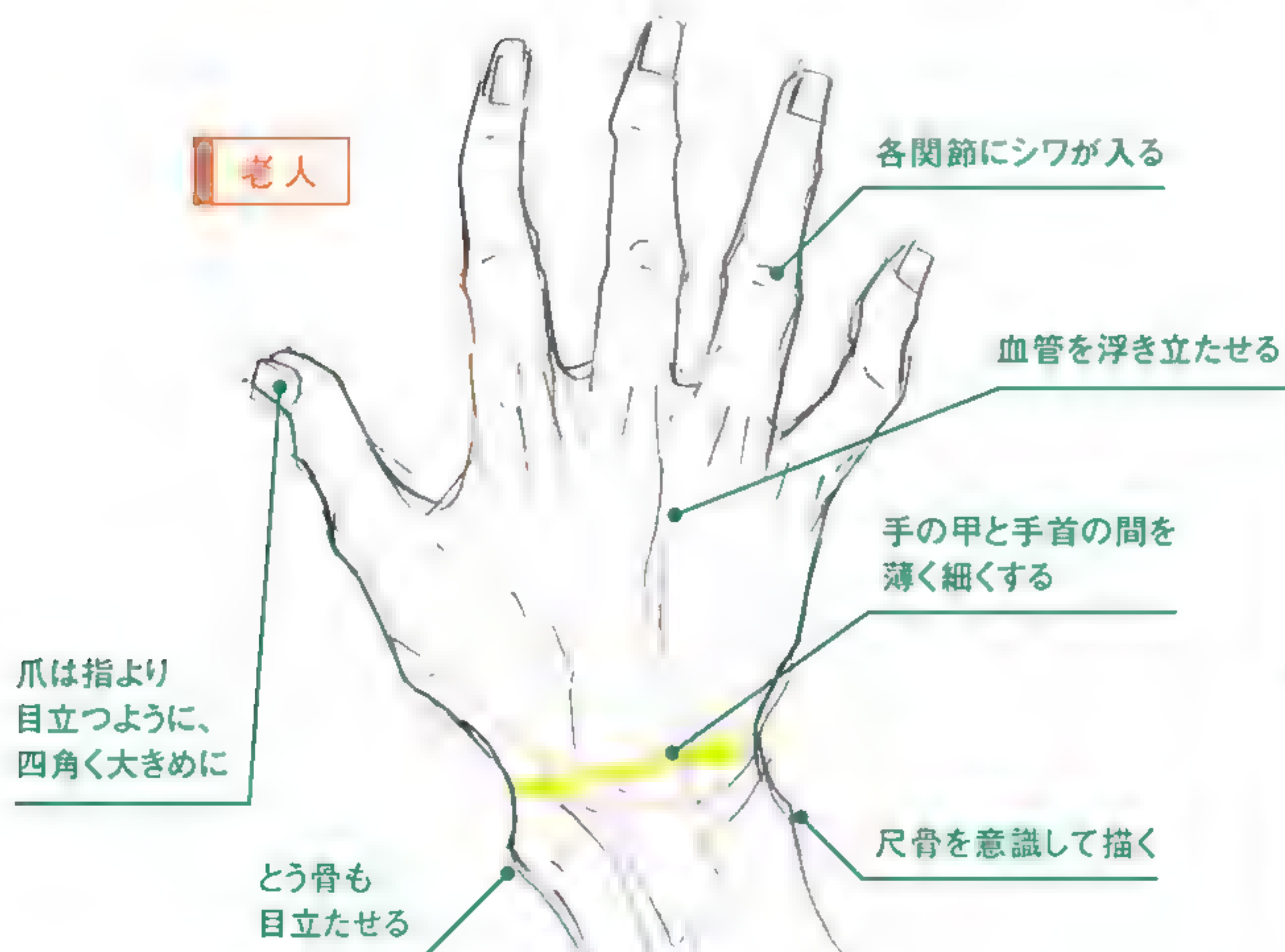
幼児

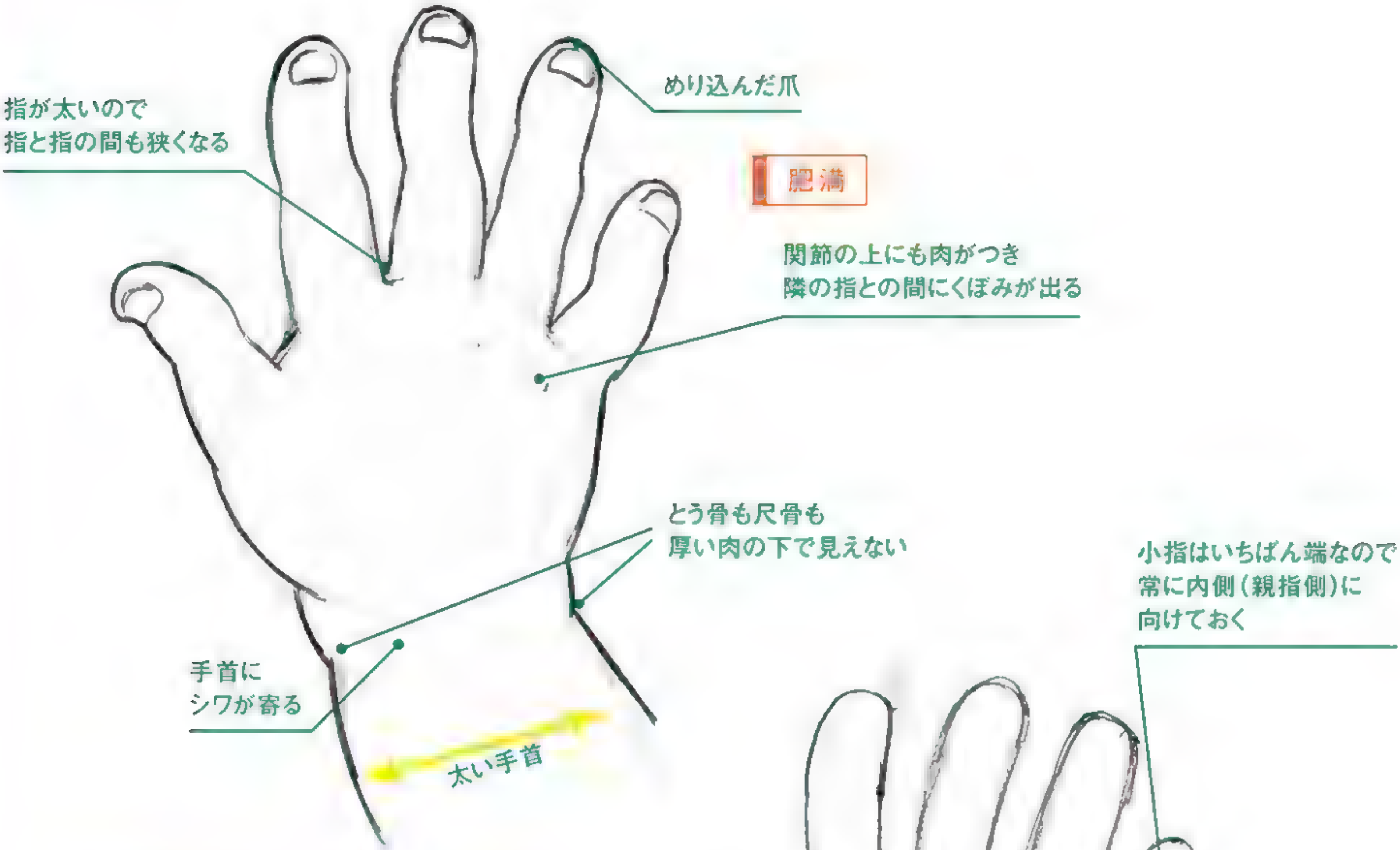


少年



老人





バリエーション ～手の甲～

関節があらぬ方向に
曲がっている



テフォルメ

骨を表現するとリアル
になるので省略するが
手首の伸びる方向①
と、手の平が伸びる方
向②の違いは守る

B

A

獣人

厚く四角い爪
切らないので長く伸びている

関節はすべてゴツく表現する

関節はすべて
ゴツく表現する

第三関節も
まわりの筋と
一緒にくっきりと
出るように

太い手首

昆虫系

関節部分は
すべて硬いパーツで
覆われている

指先はセンサーに
なっている

関節部分は金属パーツによって
隠れている

とう骨や尺骨は意識せずに済むが
大事な部分を厚く覆うことで、それらしく見せる

メカ系

04

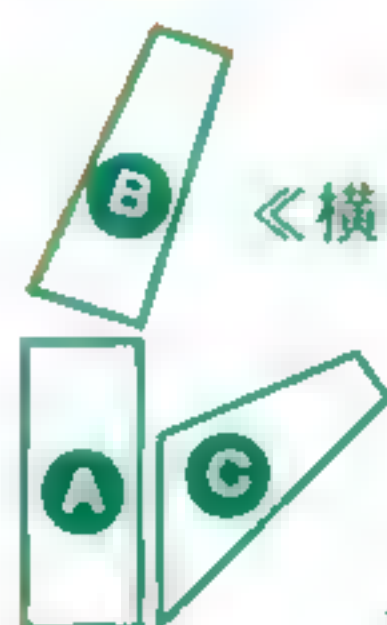
手の平を描く

指は、手の平からフラットに伸びているわけではありません。これは「手の平」を描くときに限った話ではありませんが、それぞれの指に角度がついていることを意識しないと、のっぺりとした絵になってしまいがちなので注意が必要です。

いろいろな人の手 ～手の平～



反転



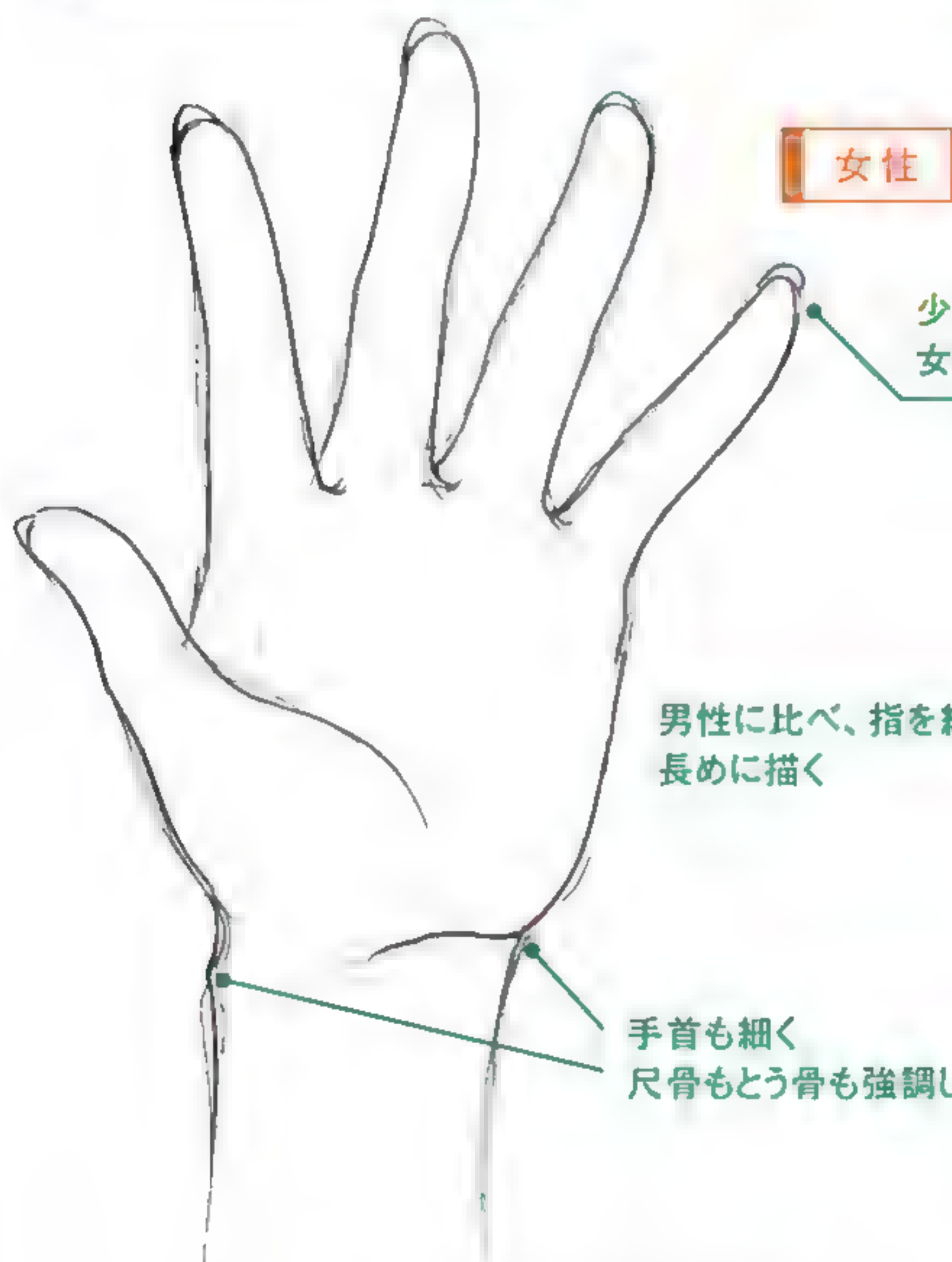
《横から見ると》

そのAの部分の上に
Cの親指パーツが
乗っている感じ



①手の平の反り
具合と②4本の
指の曲がり具合を
意識する

男性



女性

少し爪を出すと
女性らしく見える

男性に比べ、指を細くなめらかに
長めに描く

手首も細く
尺骨もとう骨も強調しない



反転



反転



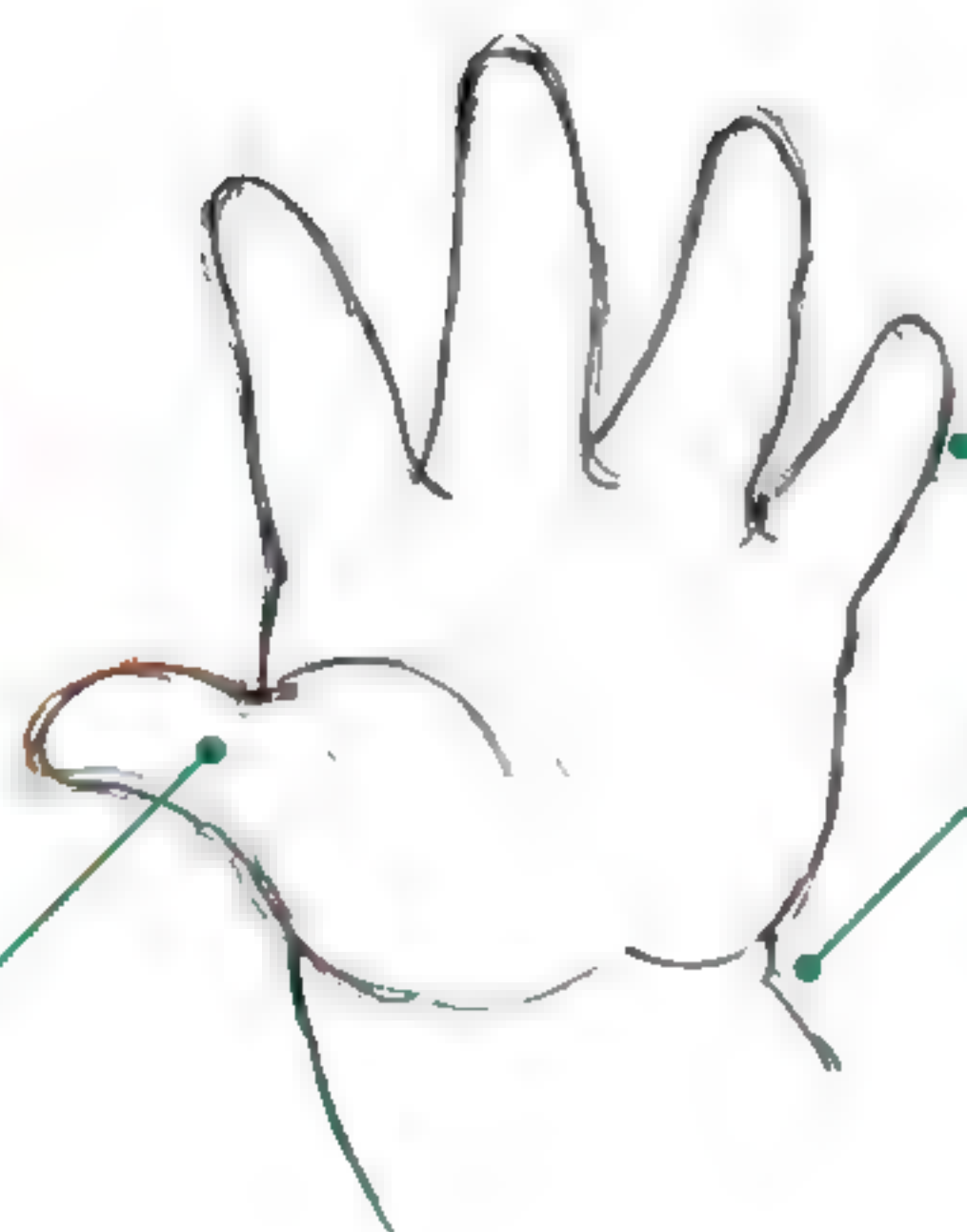
関節は描かず
開いた指が
丸く反る感じにする

骨は目立たせない

少女

幼児

幼児の指は柔らかいので、反ろうと思えば反るが、自力ではやらない



第1関節はないうつもりで描く

手首の関節の上に柔らかい皮膚とシワを表現



反転

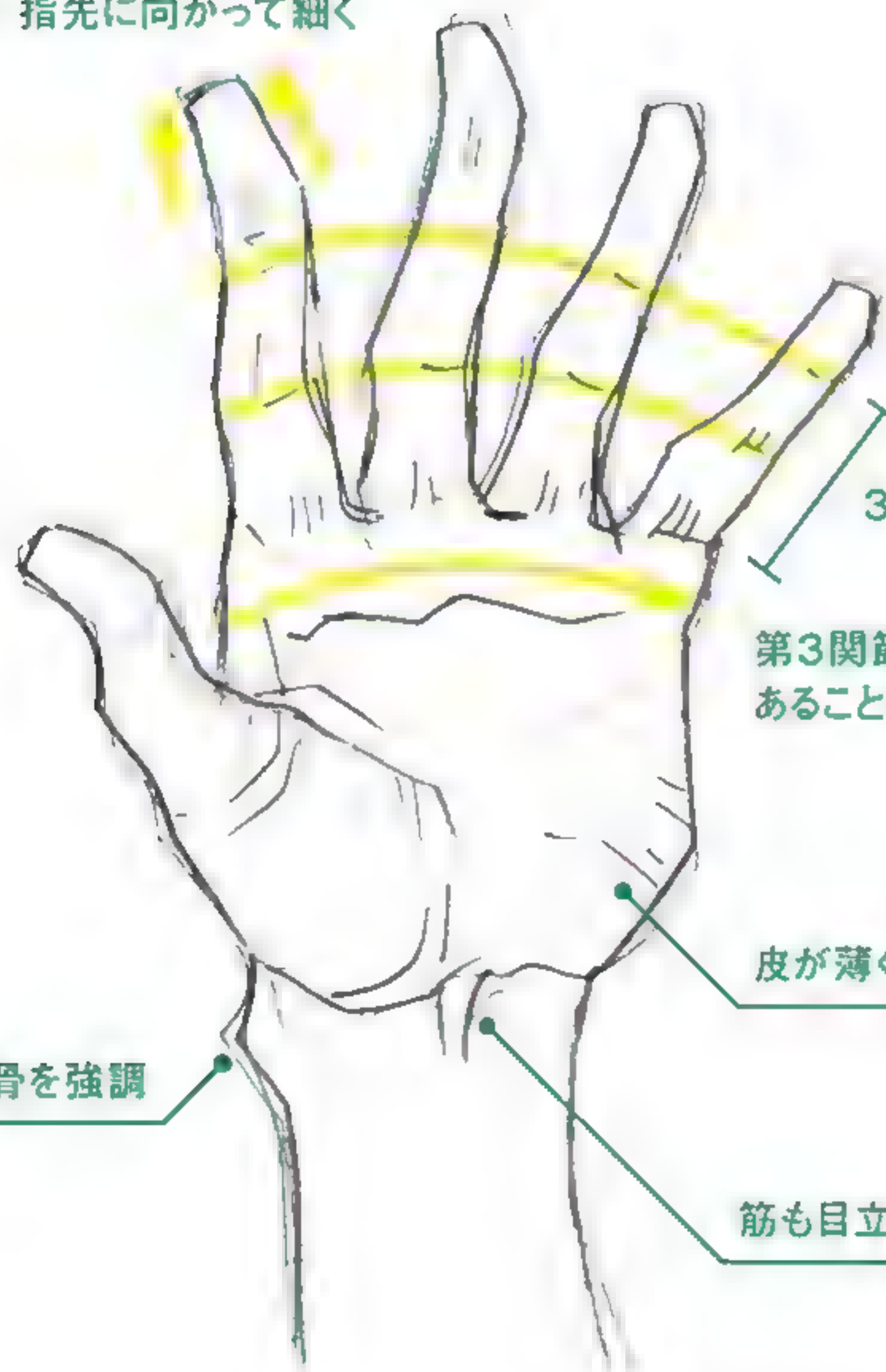
指はウィンナーのように短く丸みを帯びている



少年

手首は細く
少女よりも細さを意識する

指先に向かって細く



3つの関節をしっかり描く

第3関節はこのラインにあることを意識する

皮が薄くなり、シワが寄る

尺骨を強調

筋も目立つ

老人



反転

男性や女性の手の上にひと周り肉を足す感じで
その分指のすき間がなくなる

肥満

Aの部分が特に
肉厚になるように描く

手首にも肉が付き
尺骨すらも見えなくなる

太い手首

バリエーション ～手の平～

ほとんど骨と皮膚なので
肉がない分長く見える指

はがれた爪

指は木の枝のように変な形に曲がる

皮膚が薄いので
尺骨も異様に
飛び出している

接地する箇所は自然と皮がめくれている

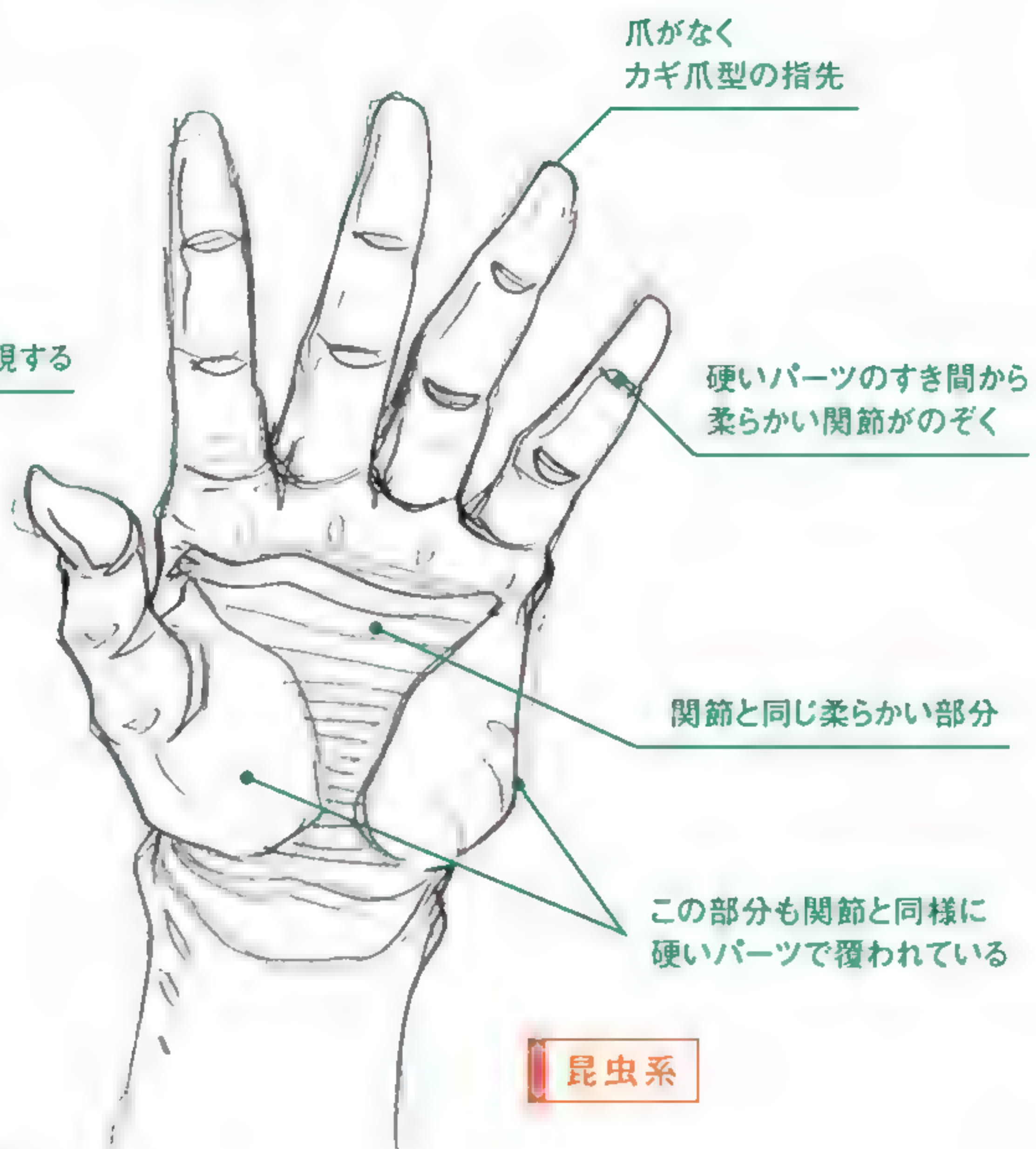
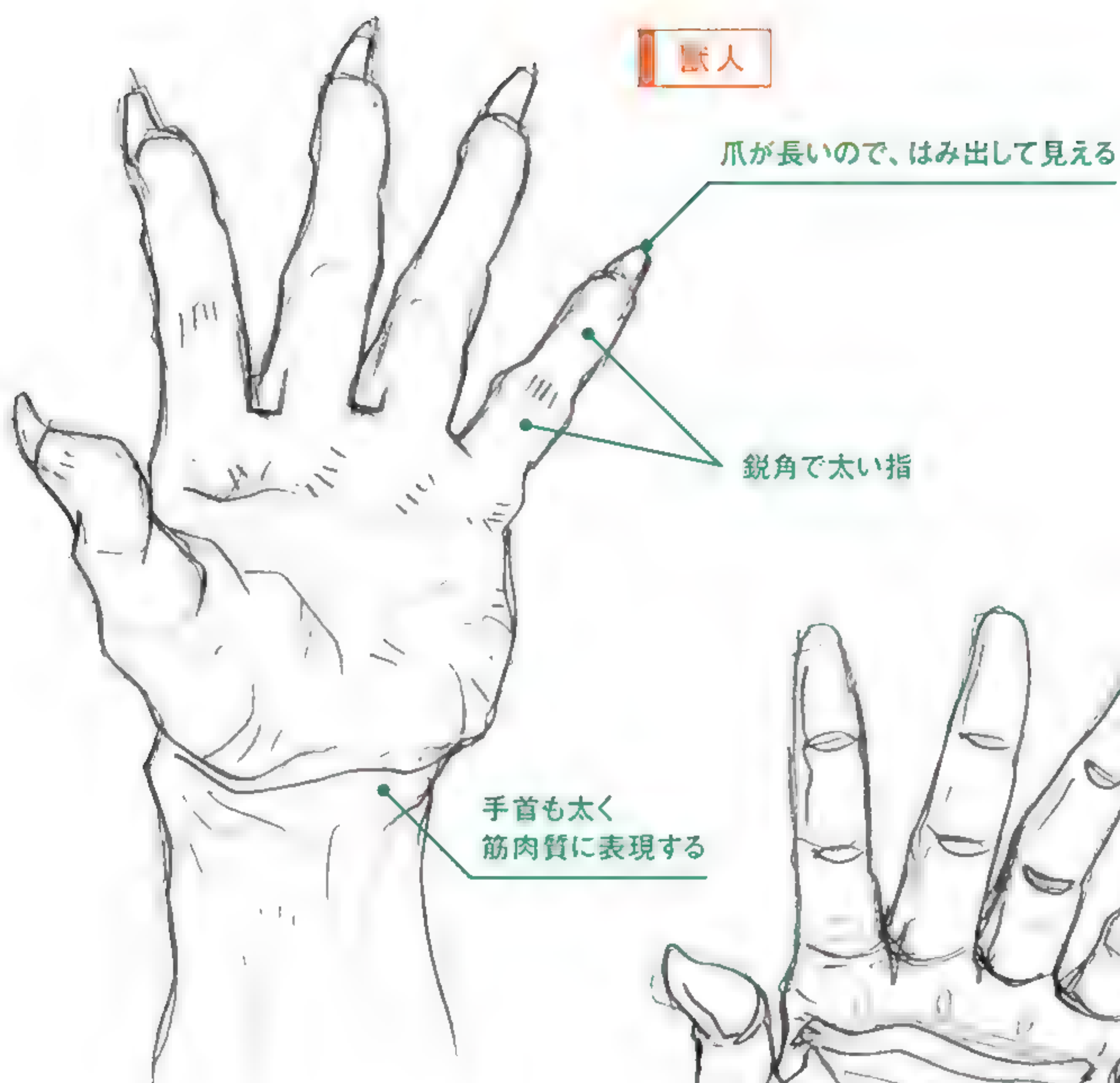
ゾンビ

デフォルメ

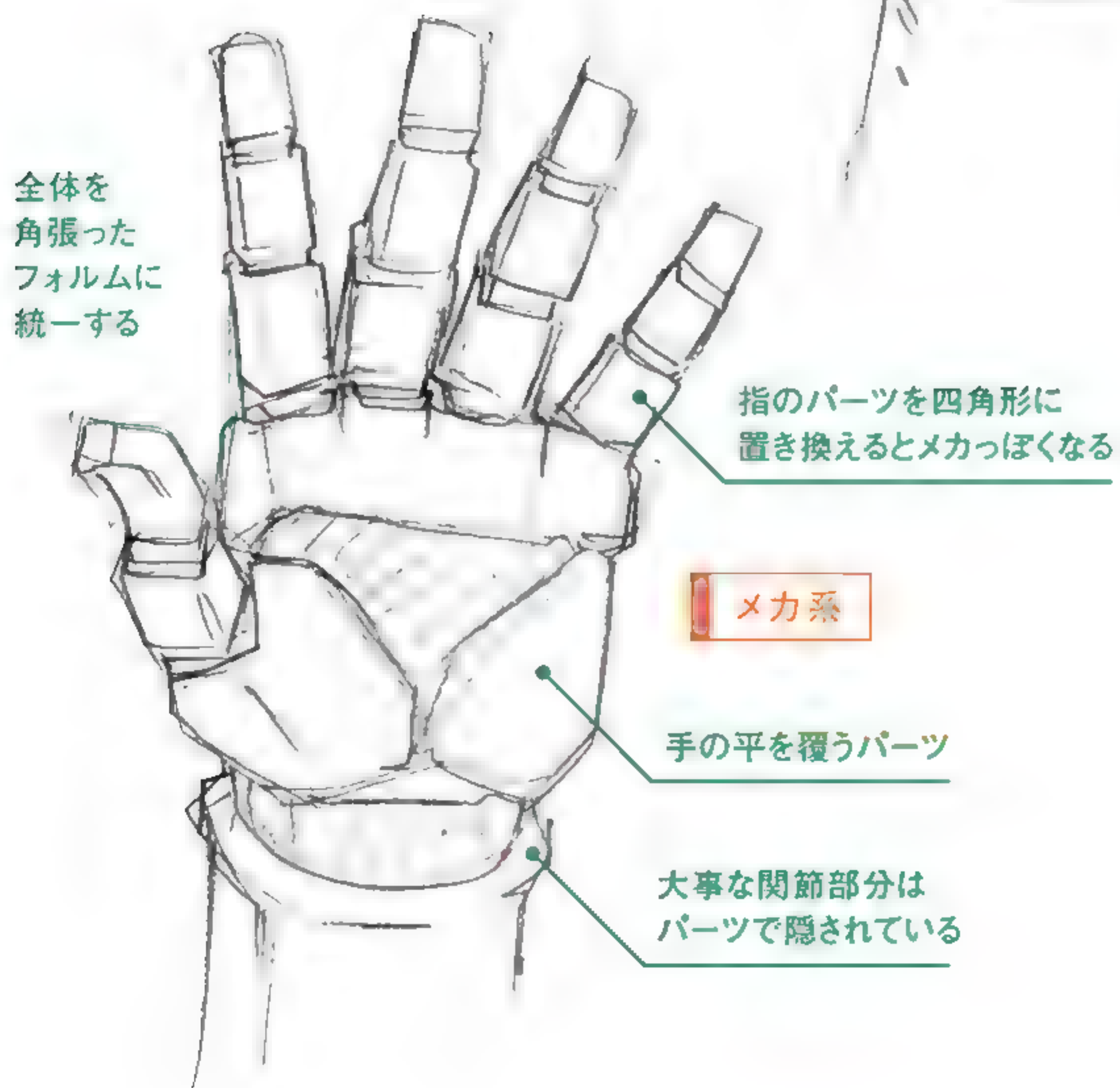
関節を描かない
末端肥大気味の指

尺骨、とう骨も
表現しない

獣人



昆虫系



メカ系

「握り拳」を描く

手を握りしめた姿を、手の平側から見て描いてみましょう。指の関節や骨の浮出し方など、しっかりと意識をして描くことにより、リアルな拳を描くことができます。

▶ 握り拳を描くときのポイント

握った手は、握り込んだ指の形状にさまざまなポイントが隠されています。人さし指は、他の指に比べ飛び出していますし、小指の曲がり具合は思ったより角度が付いています。また、握ったときには手の平に力が入って、肉が盛り上がる点も意識して描きましょう。

小指は(想像以上に)
内側に向かっている

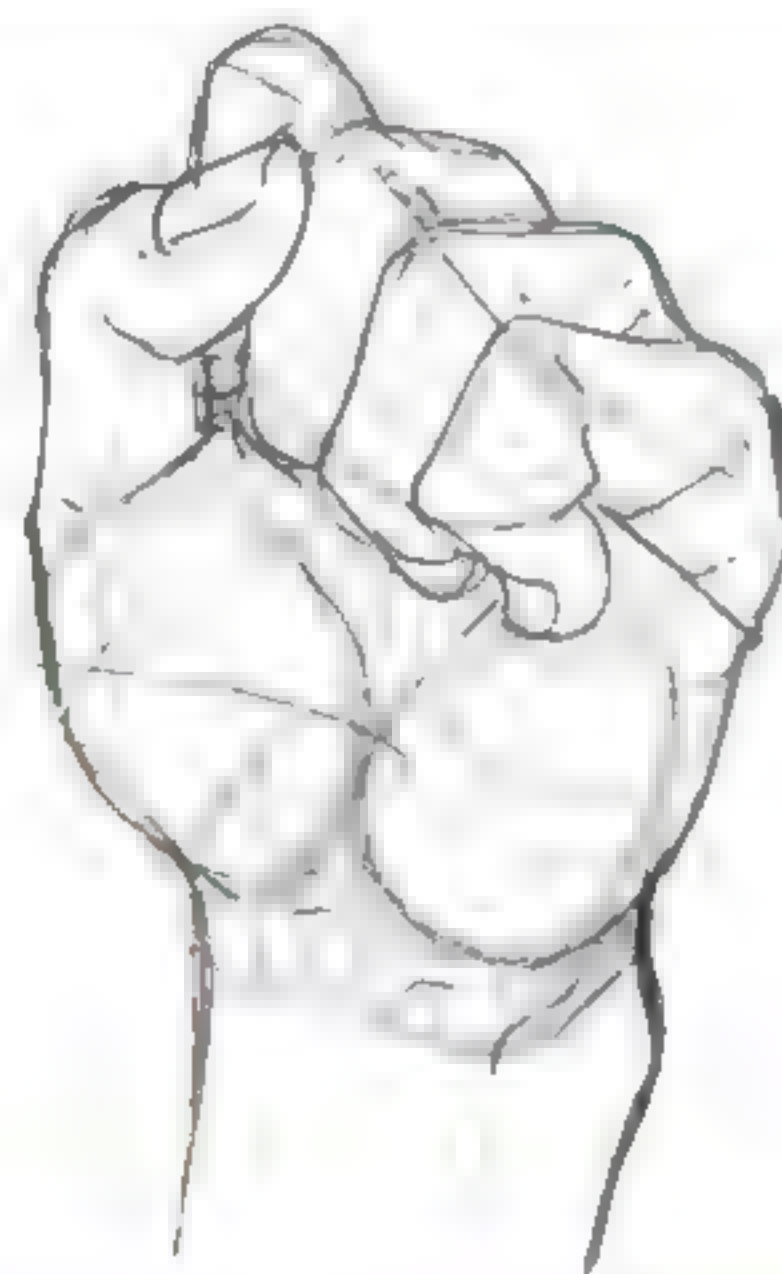
人さし指が
飛び出している

2ヶ所の肉の
盛り上がりを意識する

小指1本分の
スペースができる

Point 3

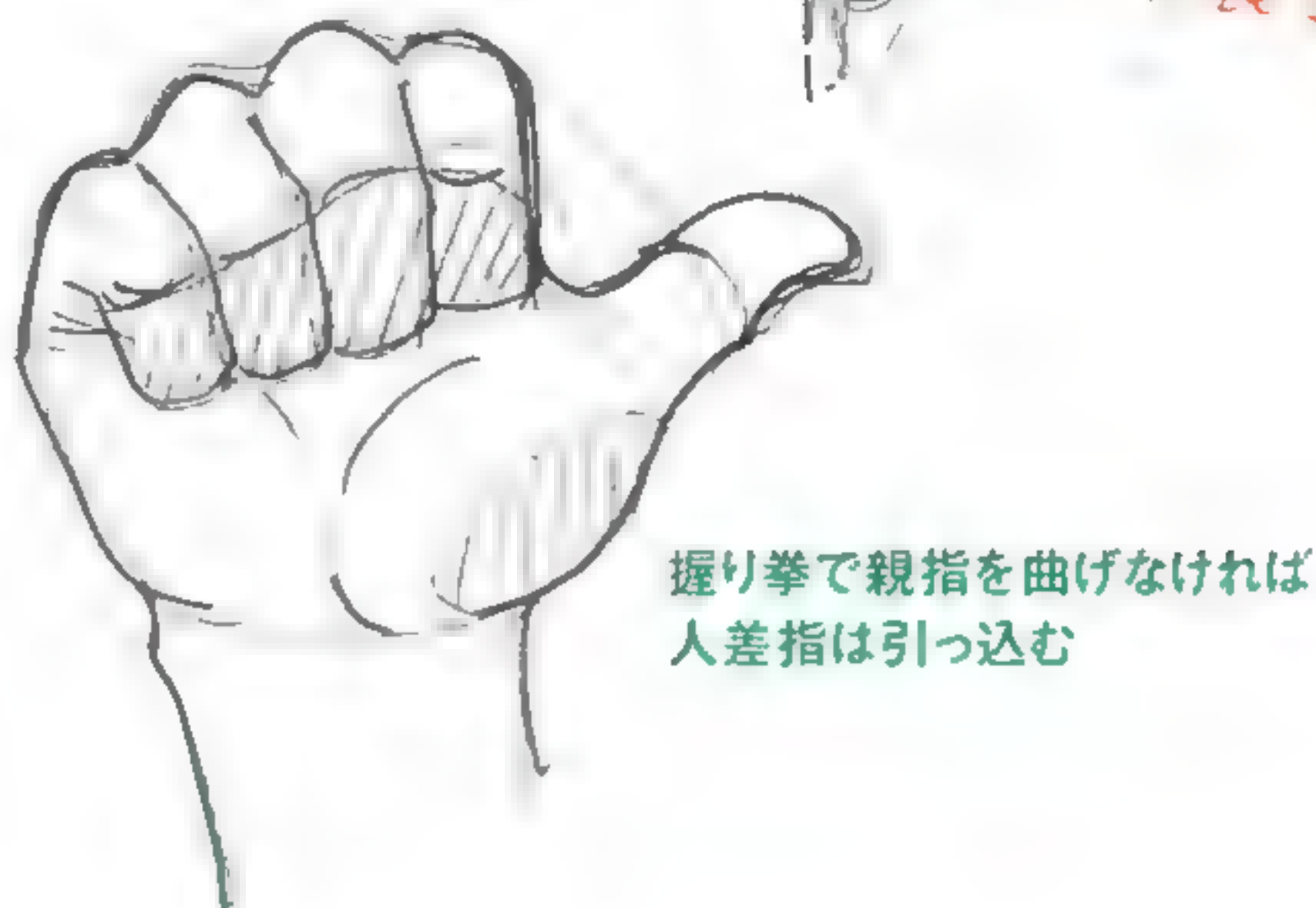
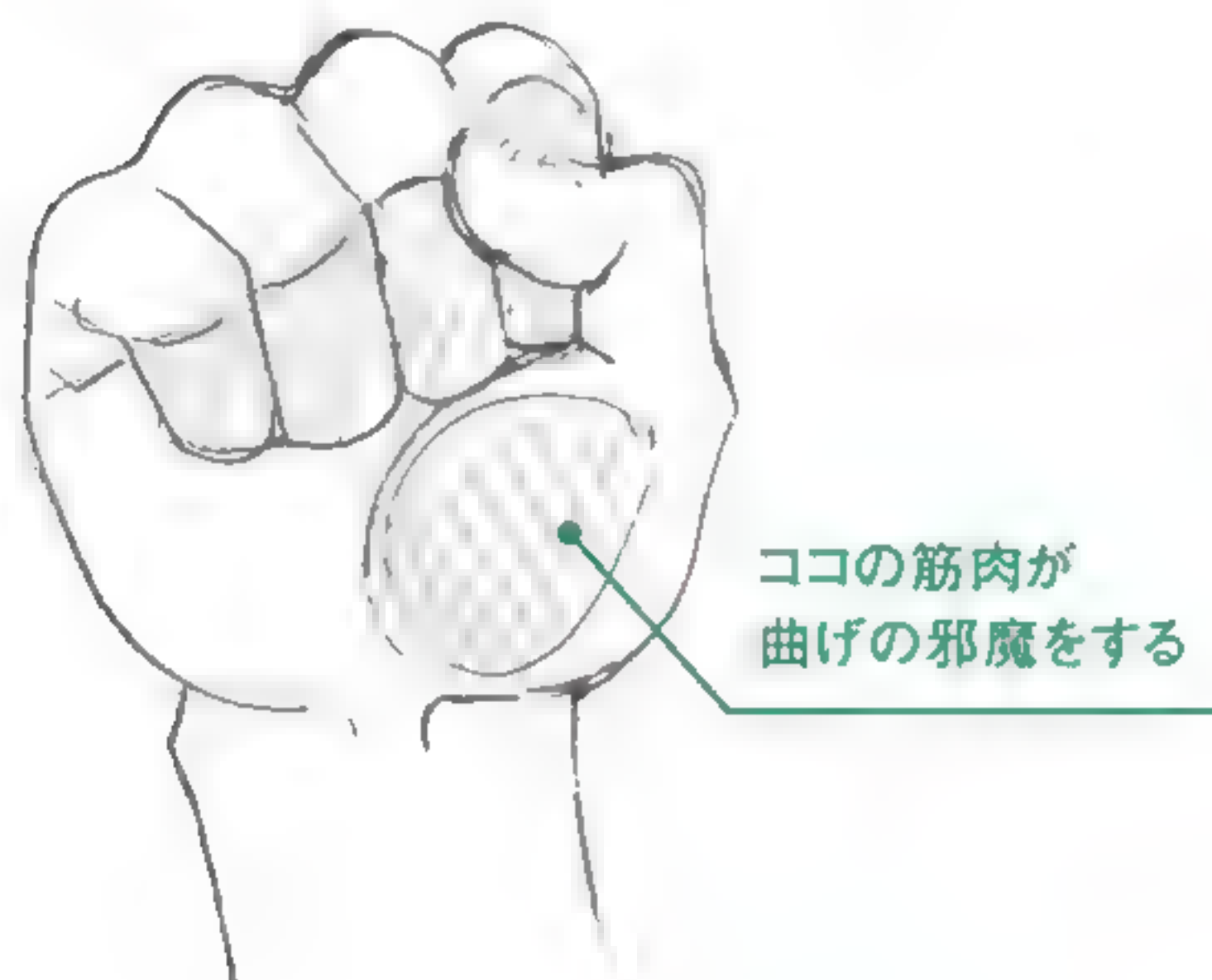
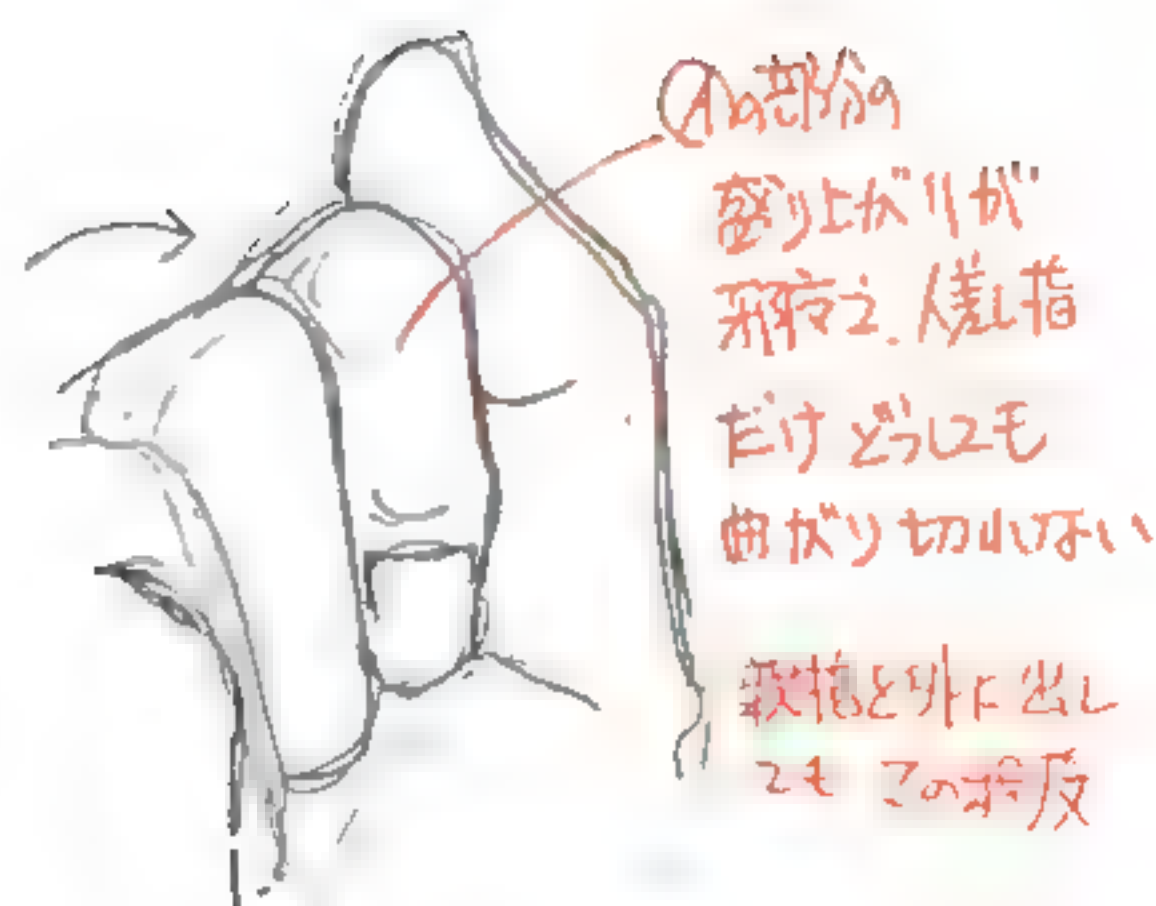
手首と拳の間にある
関節を意識して描く



反転

Point 1 人さし指だけが飛び出している

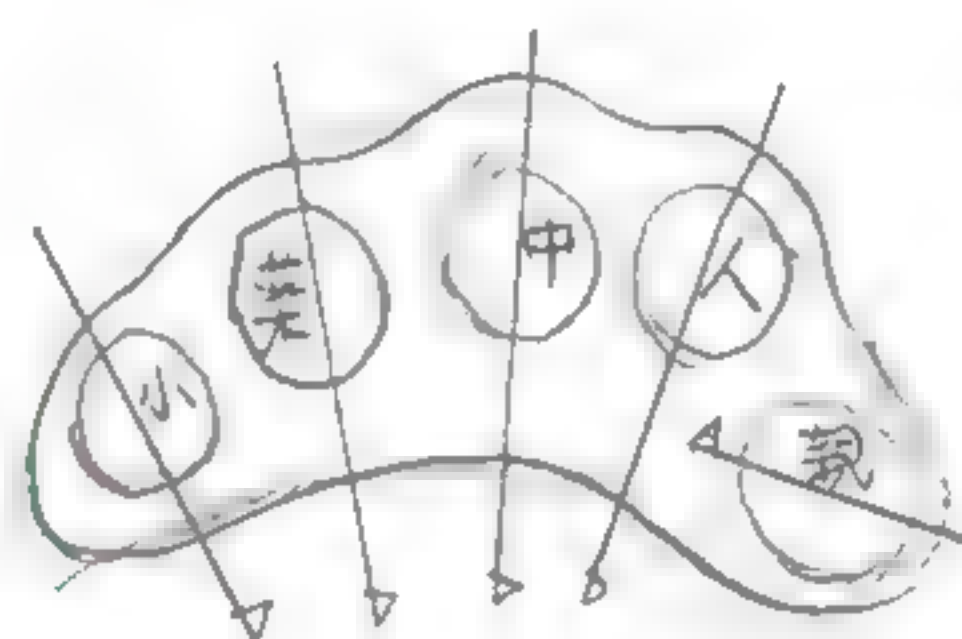
人さし指が、他の3本の指と同じように曲げられないのは、親指のせいです。親指を曲げたとき、親指につながる手の平の肉が邪魔して曲げきれないのです。親指を曲げなければ、他の3本と同じように曲げられます



Point 2

手を握ると小指1本分のスペースができる

手を開いたときに、指と指の間にある隙間ですが、指を曲げるとその隙間がなくなり、逆に小指の外に余裕が出ます。これがおおよそ小指1本分のスペースとなり、握り拳を描くときの押さえておきたいポイントとなっています。

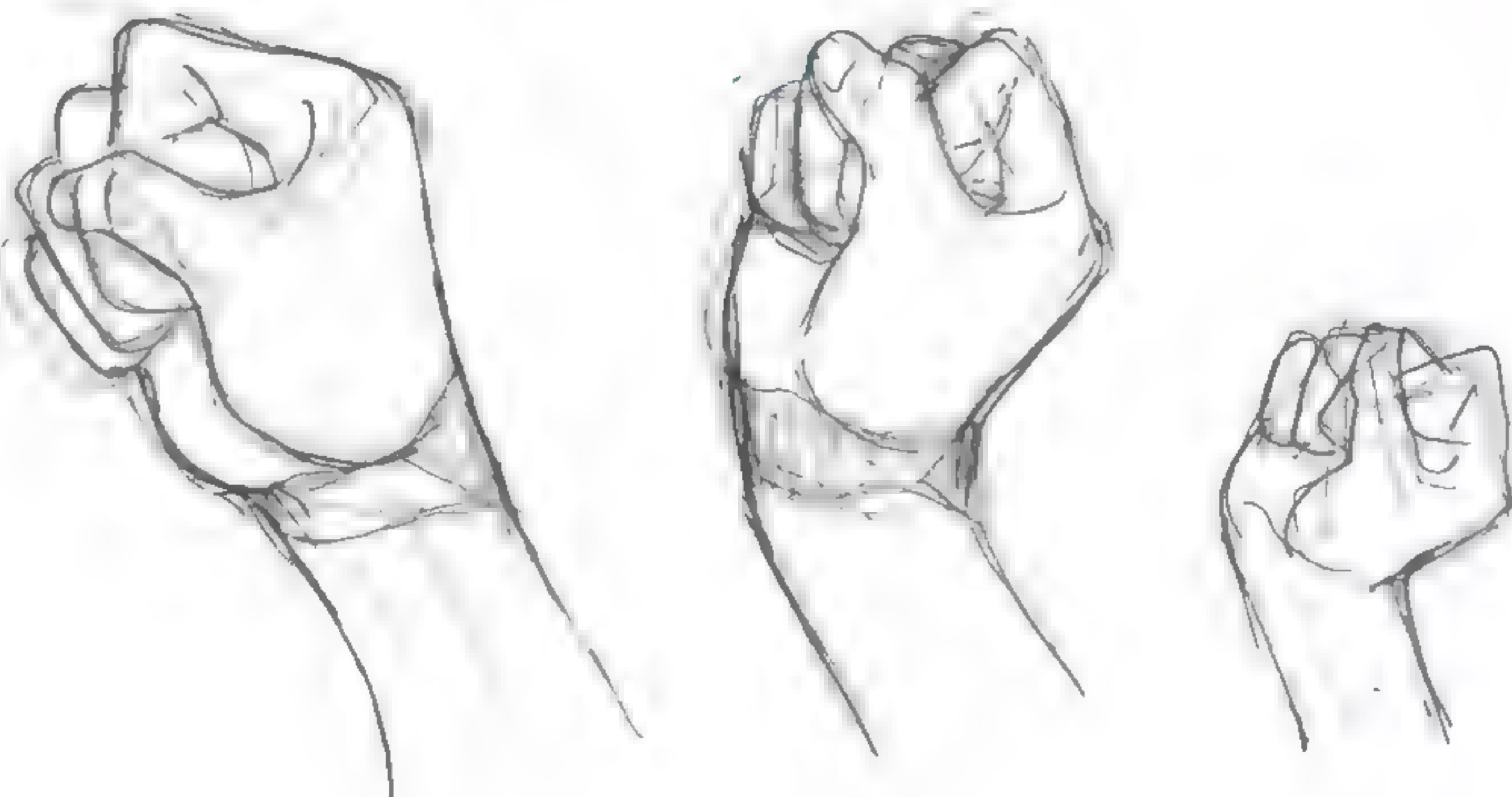


手の平と骨の断面図

手の平を正面から見るとわかりますが、もともと手の平の骨は湾曲しているため、人さし指～小指までは、手の平の中心に向かって傾いています。

Point 3 手首と拳の間にある関節を意識して描く

手首と拳の間にある関節の曲がり方や太さは、十分意識して描く必要があります。あまり角度を付けすぎると、とても不自然なイラストとなります。また、拳に対しての手首の太さで、子供 ↔ 大人、男性 ↔ 女性と見え方が変化します。



01 手の平側から描く

まずは拳を握ったときの手の平方向から見た絵を描いてみましょう。親指と人差し指の関係をよく考えてください。第2関節のラインは、直線的にはありませんので気をつけて描きましょう。

いろいろな人の手 ～手の平側～



反転

尺骨、とう骨を意識して力強さを表現する

第2関節のラインの流れをしっかりと描く

男性



男性に比べ、横幅よりも縦を長く描く
なめらかなラインを重視



女性



反転

関節の凸凹を出さないように注意する



反転



親指、小指ともに曲げすぎない

力を入れすぎず軽く握る感じに

少女

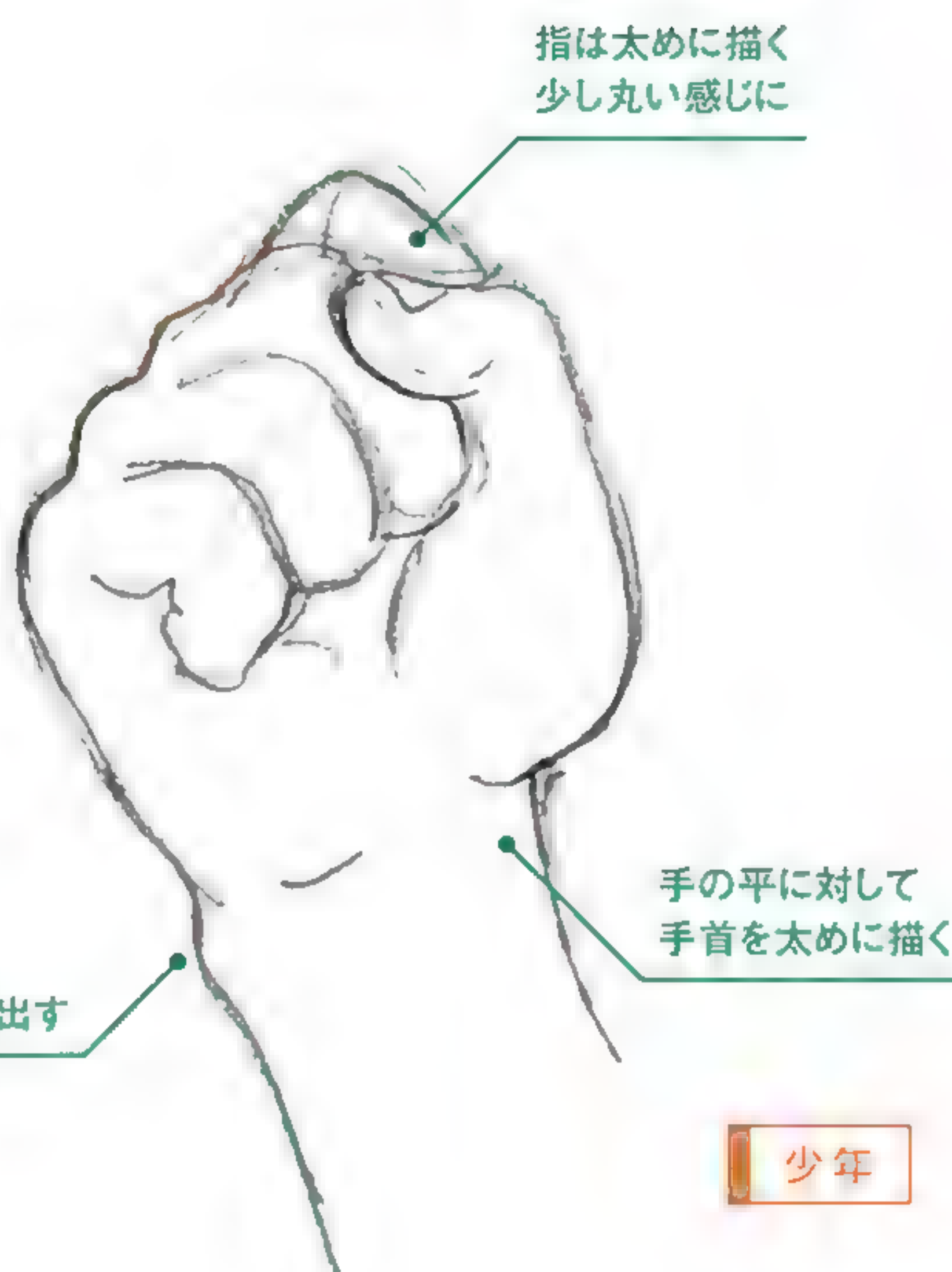


幼児は握る力が弱いので
指はしっかり曲げないこと

幼児



反転



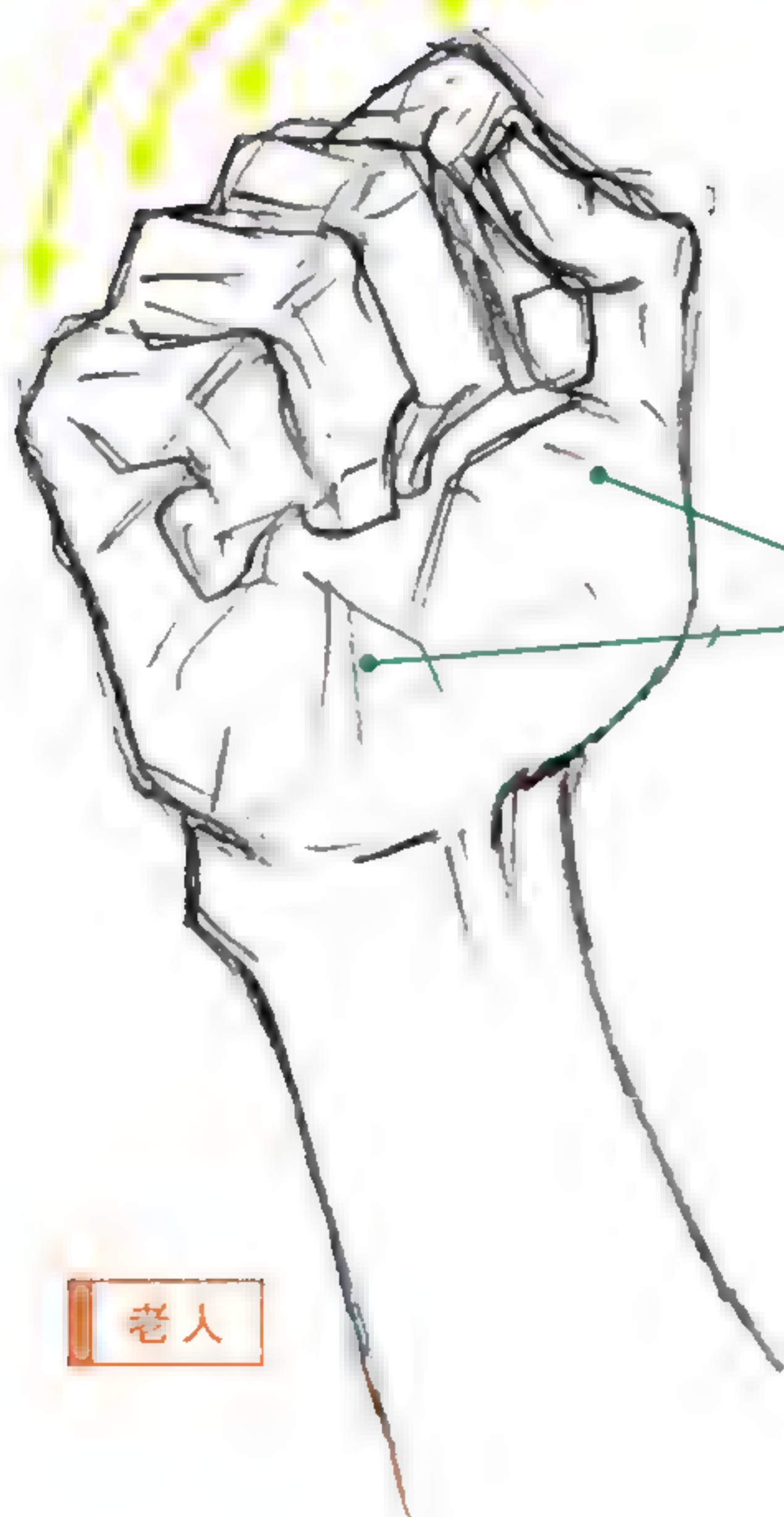
指は太めに描く
少し丸い感じに

手の平に対して
手首を太めに描く

少年

尺骨も柔らかめに出す

各関節を鋭角に描く

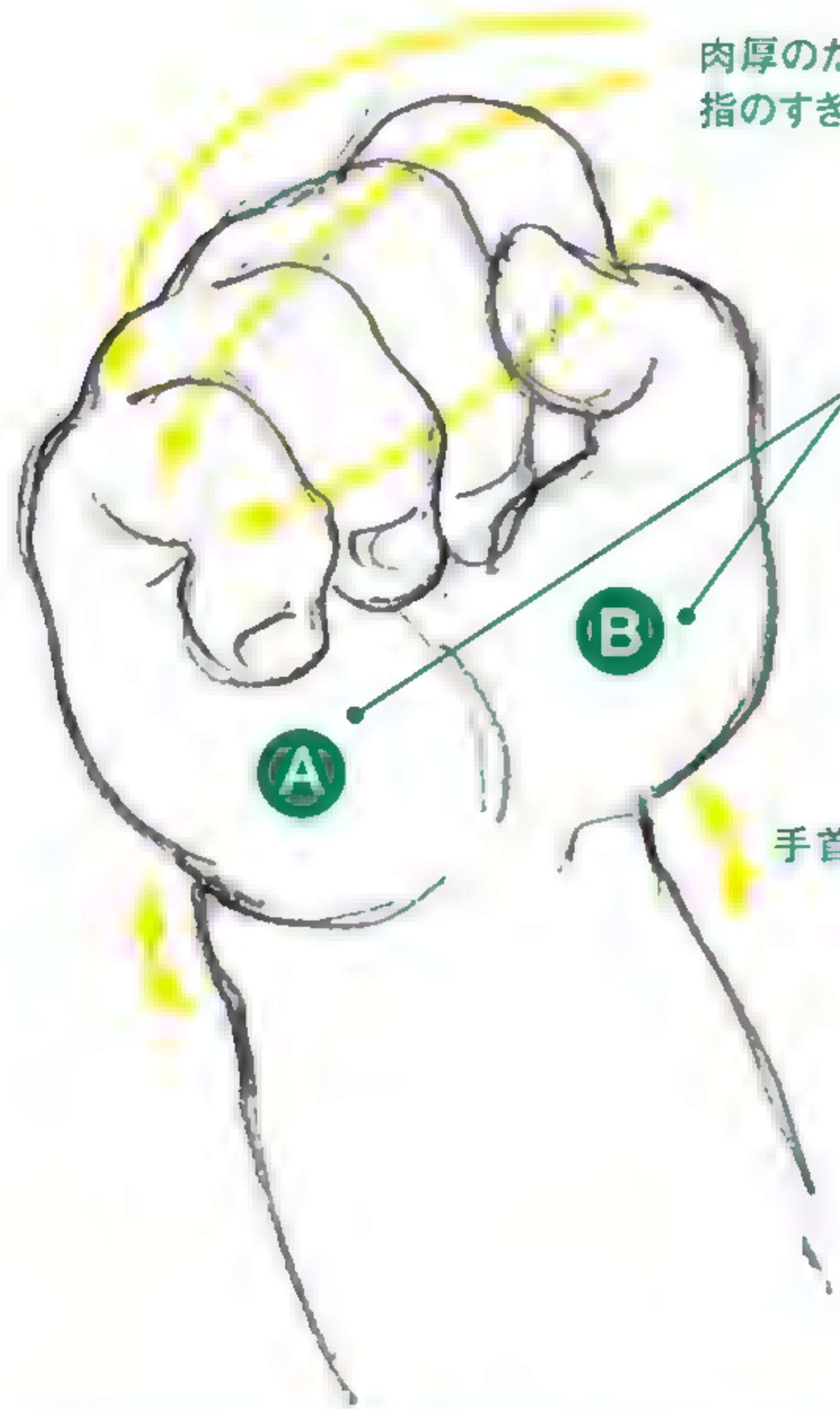


老人

握ることで手の平にできるシワを強調



反転



肉厚のため指と
指のすき間がない

この2ヵ所A・Bは、特にふっくら肉厚に

肥満

手首には肉厚によるシワ

バリエーション ～手の平側～



ところどころ
皮がめくれている

基本死んでいるので
力強く握らない

ソンヒ



なるべく線を少なくするのがコツ
ただし、パーツの位置が
理解できていないと
拳に見えないので注意

テフォルメ

獣人

強く握ることで飛び出す肉

小指が手の平に食い込む

目立つ尺骨

関節を太く強調して描く

盛り上がる手の平の肉

手首とその先に
続く腕の太さを変える

柔らかい関節を覆う
硬いパーツを意識する

昆虫系

曲がる箇所を
鋭角に描く

手首の関節部分も
柔らかい

人間の皮膚とは違うので
硬質なフォルムを意識すること

メカ系

尺骨、とう骨をカバーする
パーツで覆われている

02

甲側から描く

次は、握り拳を手の甲方向から見た絵です。指が見えないので、手としての形をしっかりと認識してから、関節の出っ張りや尺骨の飛び出しなど描いていきます。

いろいろな人の手 〜手の甲〜

親指をしっかり曲げると力強くなる

第3関節の波型のラインを出す

尺骨もくっきりと飛び出す感じに

関節のラインをなめらかに

反転

男性

女性

反転

描くカーブはとにかくなめらかに

手首は細く

尺骨は出るが強調しない
全体になめらかなラインを意識すること

親指を曲げると力強く見える

少女

尺骨は意識はするが描かない

反転

幼児

握る力がないので親指は曲げない
その方が赤ちゃんらしく見える

関節の凸凹もほとんどない

骨が出ているところはひとつもない

全体にふくよかさを意識して描く



少年

尺骨は出るが
あまり強調しない

手首から腕の太さを
均一にする

骨が
出ている
が、
あまり
強調
しない

肉がないので
力強く握ると関節の手前がへこむ

尺骨も飛び出ている

すべての関節が
強調される

老人



全体のフォルムは幼児に似ているが
幼児と違って力が入っている

指が太いので曲げようとしてもきつそう

肥満

バリエーション ～手の甲～

なるべく少ない線でまとめる

関節と手首の
境目がない

尺骨などは省略するが
あるものとして意識はしておくこと

ところどころ皮膚がめくれ
中の肉が見えている

テフォルメ

曲がり切らない指

爪もはがれている

ソンヒ

筋肉がしっかりついているので
指を曲げると肉が盛り上がる

拳を握るとこの肉も
盛り上がる

獣人

手首と腕の太さを変えると
たくましさが増される

昆虫系

柔らかい関節部分は
硬いパーツで隠されている

外殻が腕の周囲を
覆っているが
尺骨の位置は意識する

硬いパーツが周囲を覆う

大事な手首の関節も
パーツで隠されている

関節の周囲をカバーする金属のパーツ

メカ系

03

正面から描く

今度はいちばん握り拳らしいとも言える、指を正面にとらえた絵を描いてみます。キャラクターにより指のすき間などが変わってきますが、指の向きは共通です。骨のつき方を考えて描きましょう。

いろいろな人の手 ～正面～



反転

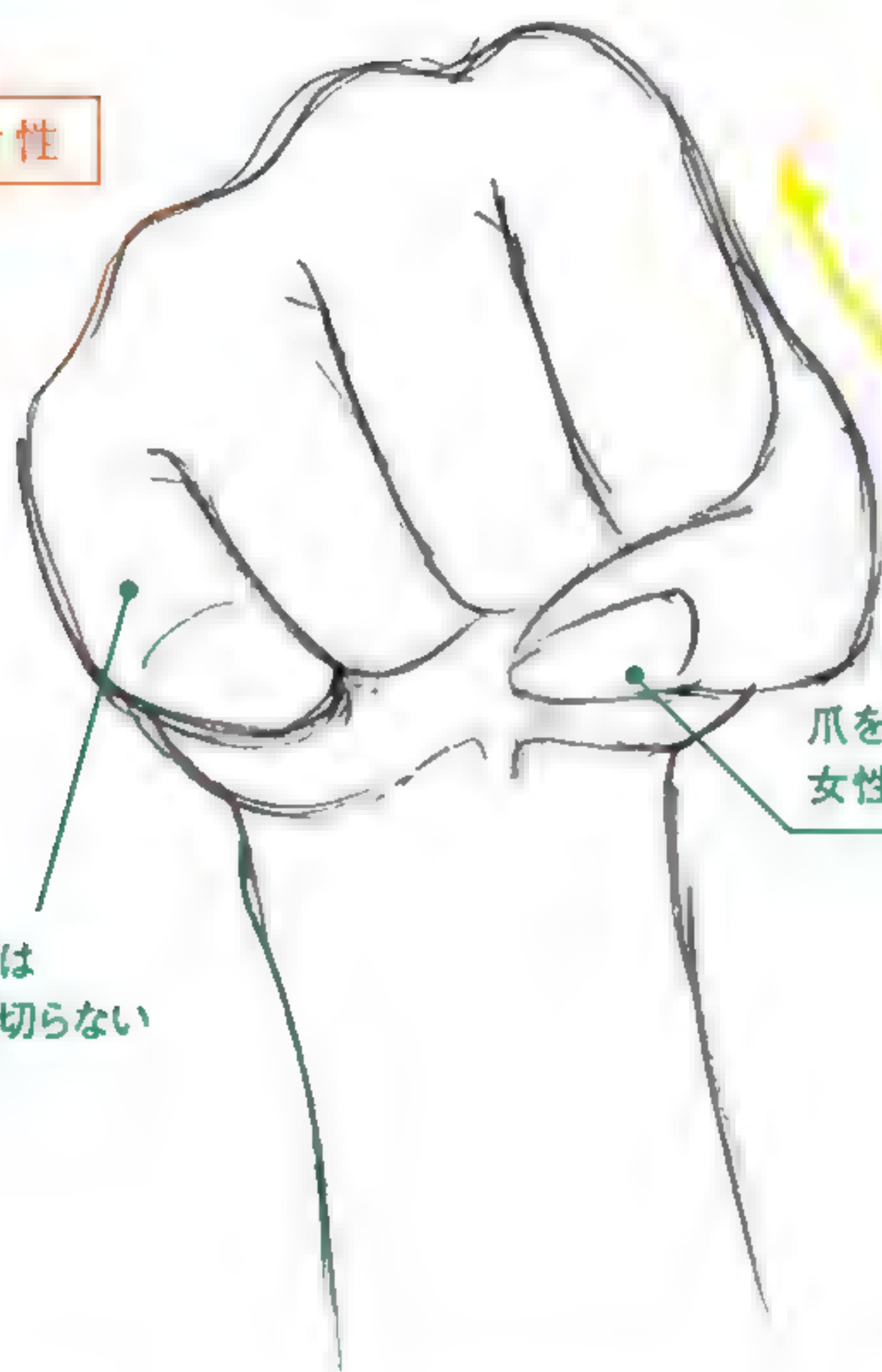
尺骨を意識する

3関節の引っ張りを強調する

親指を
しっかり曲げる

男性

女性

小指は
曲げ切らない爪を縦長に描くと
女性らしくなる力強く描かず
なめらかなラインを
意識する

反転

関節のラインは強調しない

親指は曲げ切らず
ゆるく握る感じ小指も
曲げ切らない

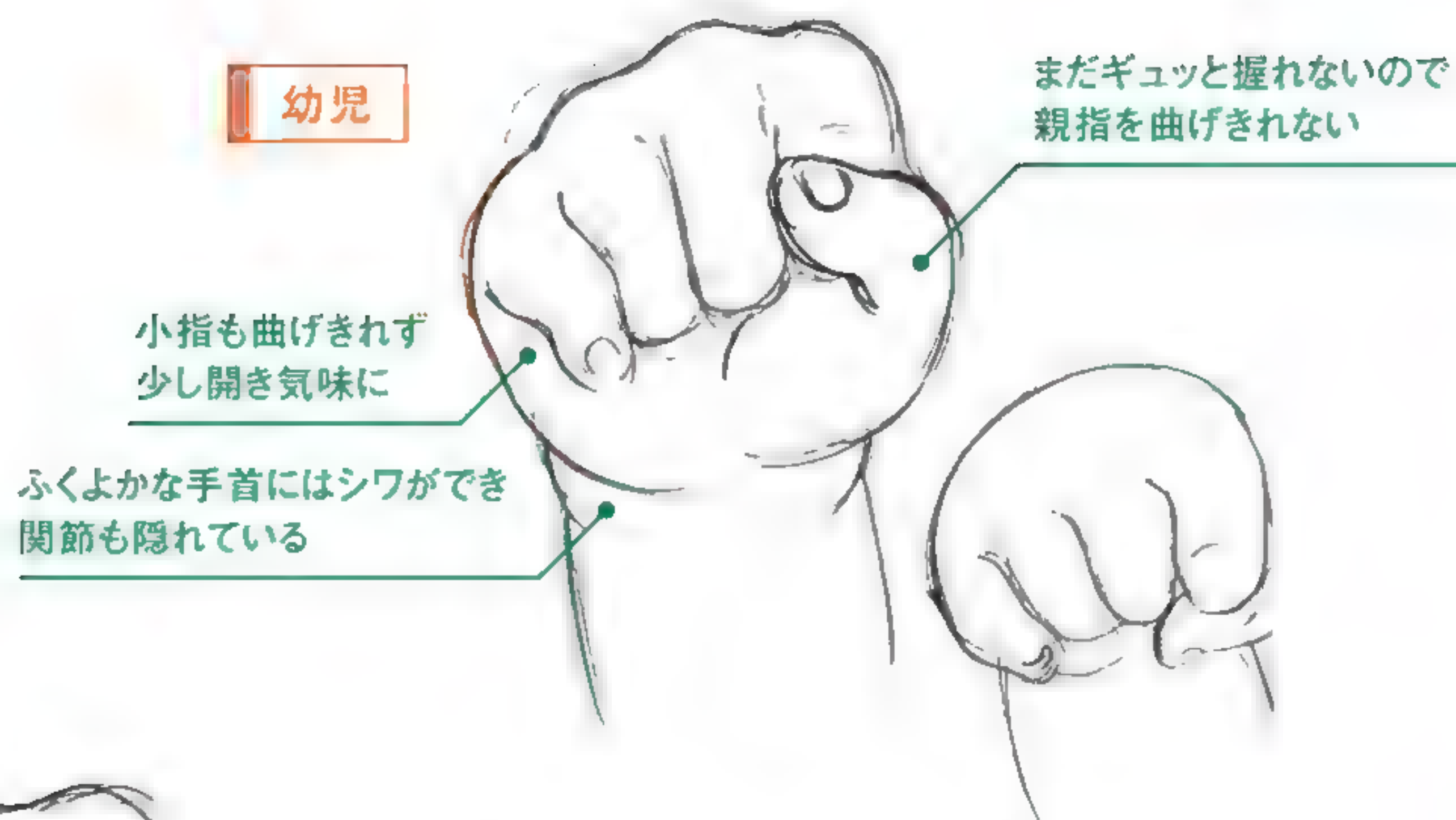
丸く小さな爪



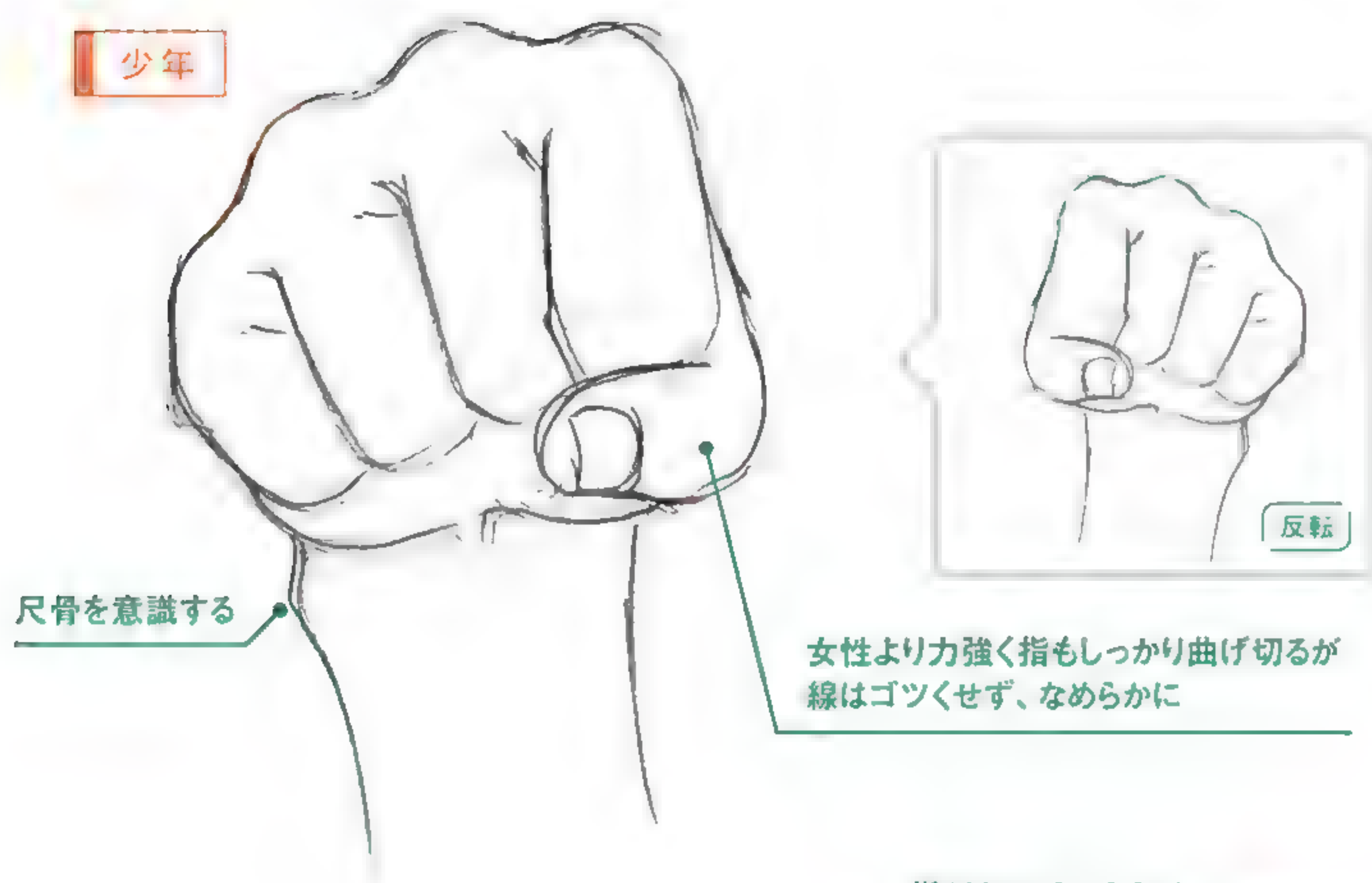
反転

少女

幼児



少年



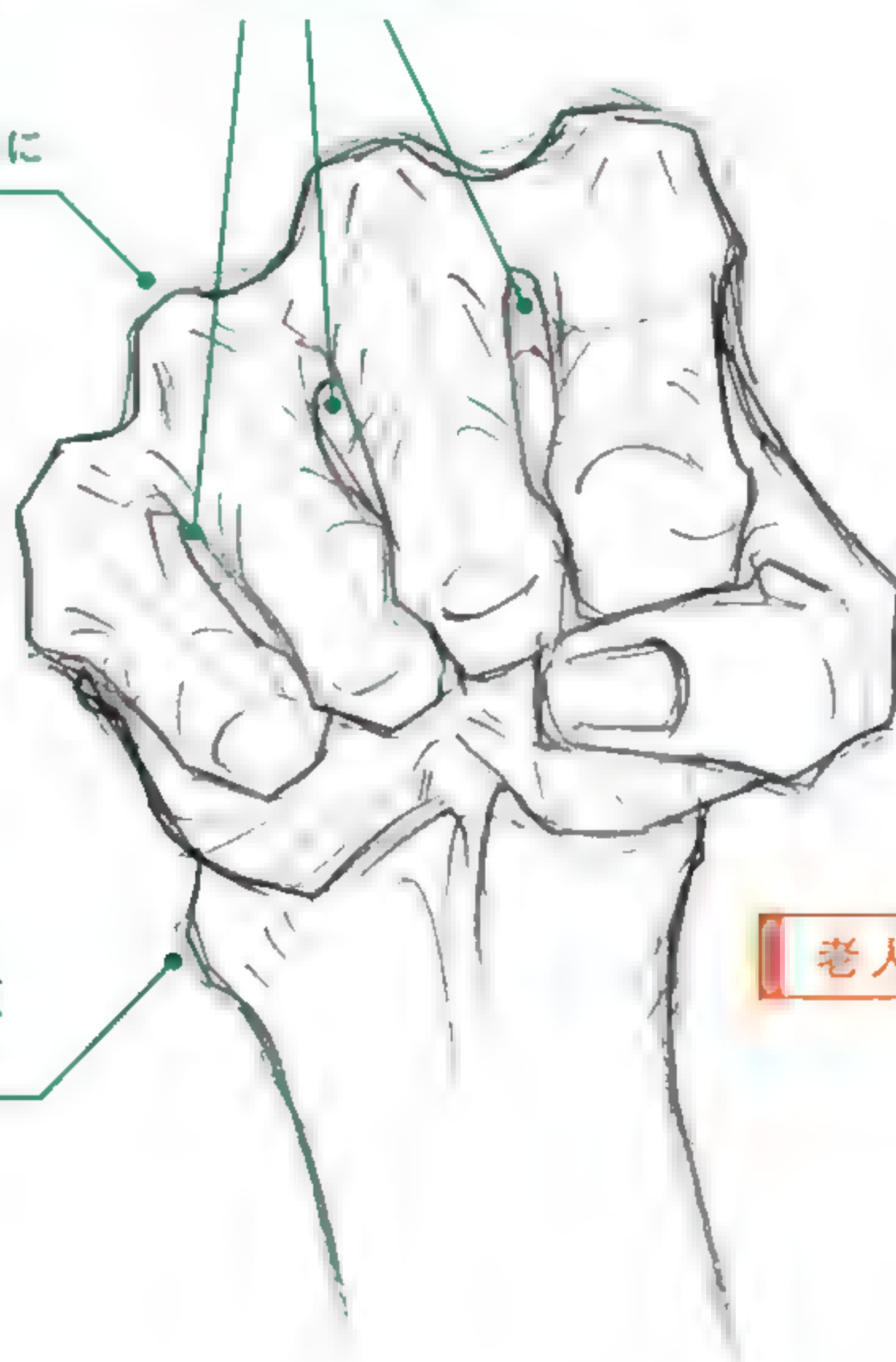
指がやせているので若い人に比べて指と指のすき間が広い

関節はくっきり鋭角に



肉がないので手首も細く尺骨が飛び出している

老人



肉厚のため、指と指のすき間がない

指が太く
親指が
曲げ切れない

肥満

小指も親指同様曲げきれない

手首の厚い肉が
シワを作る

バリエーション → 正面

《標準カメラ》

少ない線で表現
するので、その分
パーツの位置が
重要になる

手首と拳の位置関係を
理解する

爪は描かなくてもOK

デフォルメ

《広角カメラ》

こういうデフォルメもパースを
かけるかかけないかで見える
パーツ、見えないパーツが決
まってくる

死者なので
指に力が
入り切らない

おかしい方向に
曲がった小指

爪がはがれ落ち
親指もまともに
曲げられない

ゾンビ

獣人

筋肉質なので
拳を握るとこの部分が
飛び出す

指にも筋肉がついているので
曲げると張りが出る

長く曲がった爪

関節の中の
柔らかい部分を意識する

尺骨を強調すると
たくましく見える

関節をカバーするパーツと
中身を意識して描き分ける

関節を覆う
硬いパーツ

昆虫系

メカ系

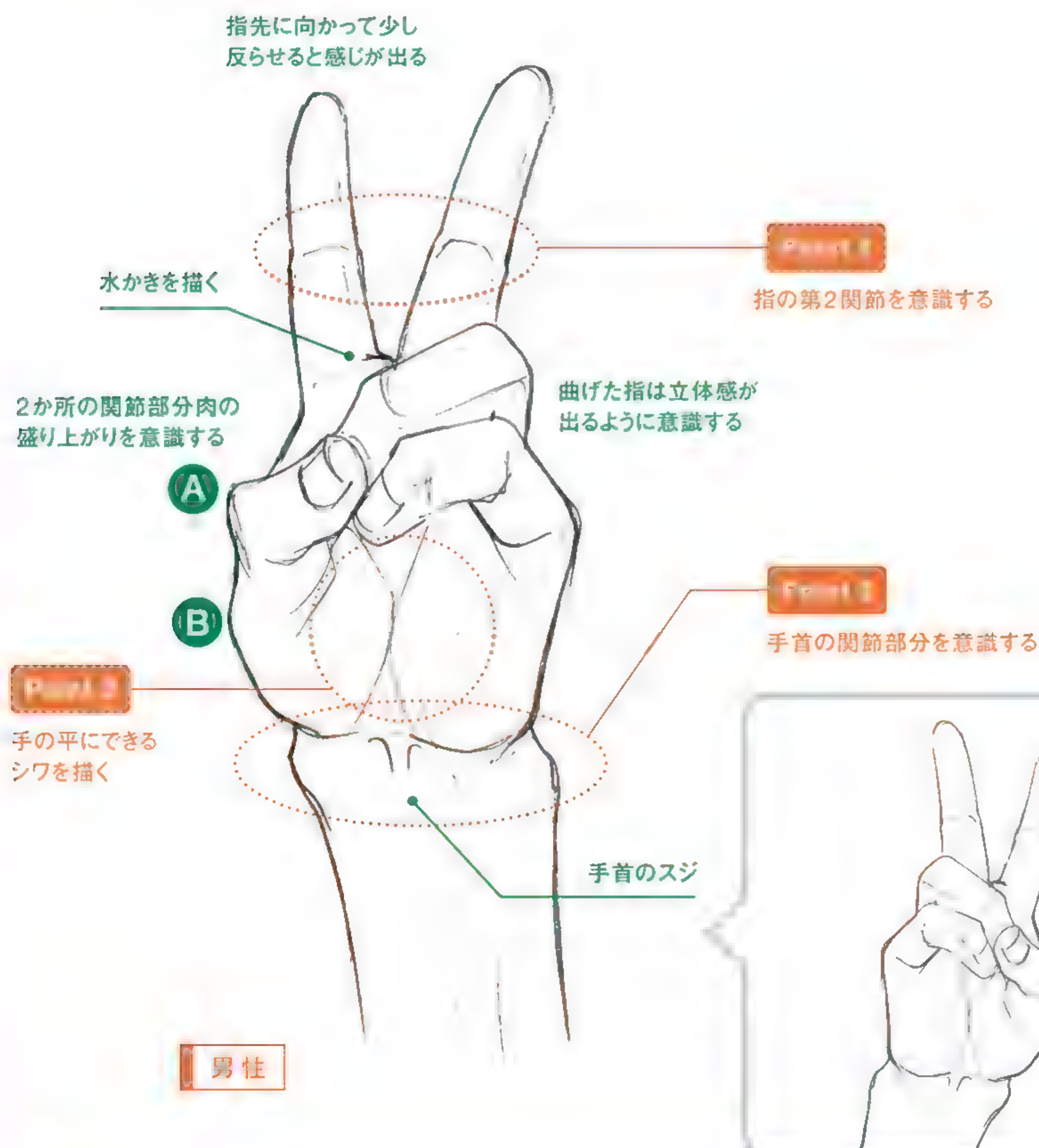
弱い手首の関節を覆う
金属のパーツ

「ピースサイン」を描く

グー・チョキ・パーのチョキを描きます。正面に向ける分、手を反らしたりひねりが加わるため、チョキよりも力が入っていますが、基本的な描き方は同じです。

▶ ピースを描くときのポイント

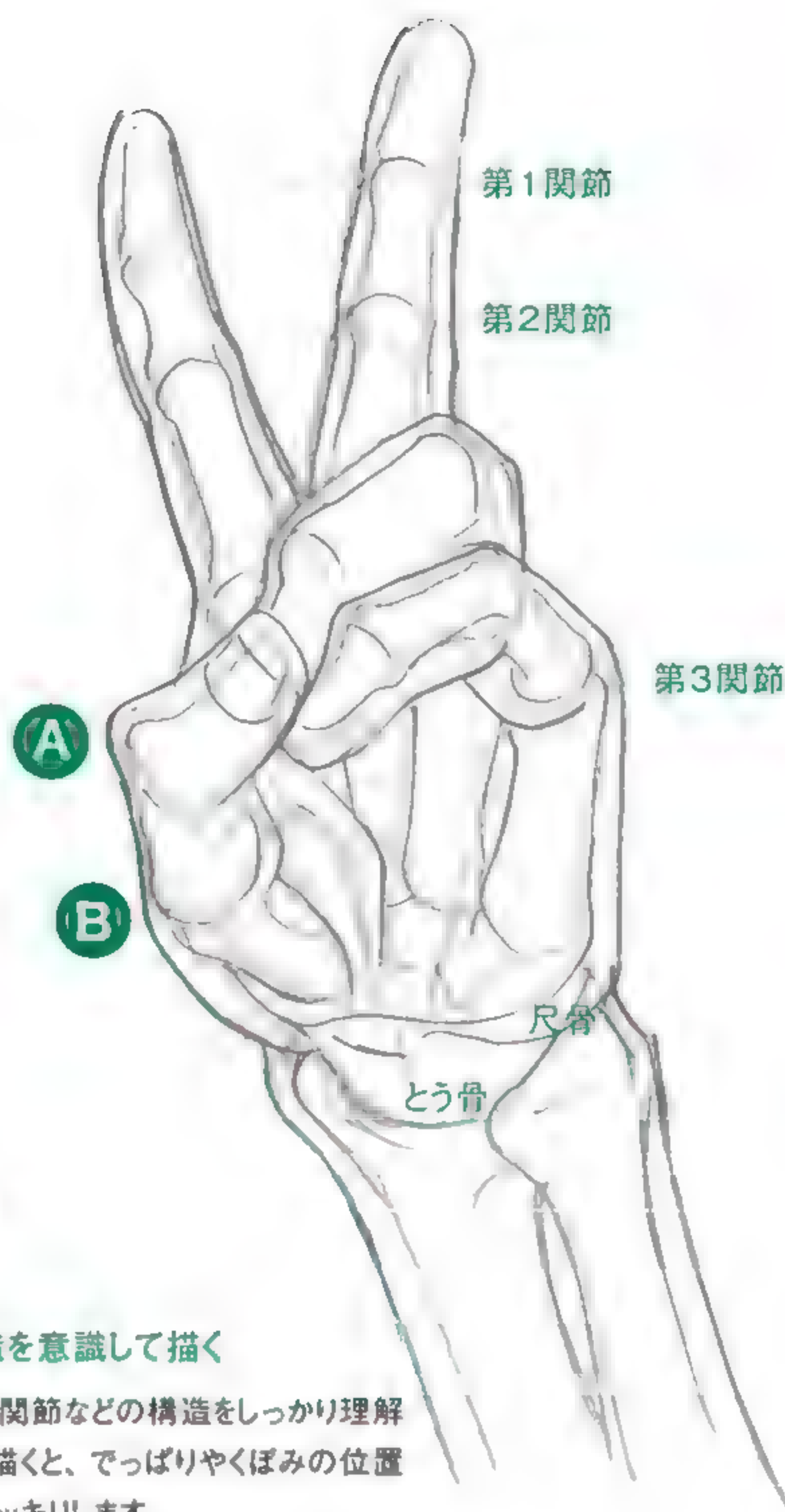
ピースは、手を握る動作と開く動作の両方が混ざっていて、グーやパーを描くよりもシワやスジの入り方が複雑です。シワや骨の出っ張りなども細かく影響してくるため、グーやパーよりも立体感を意識して描きましょう。



POINT 1

指の第2関節を意識する

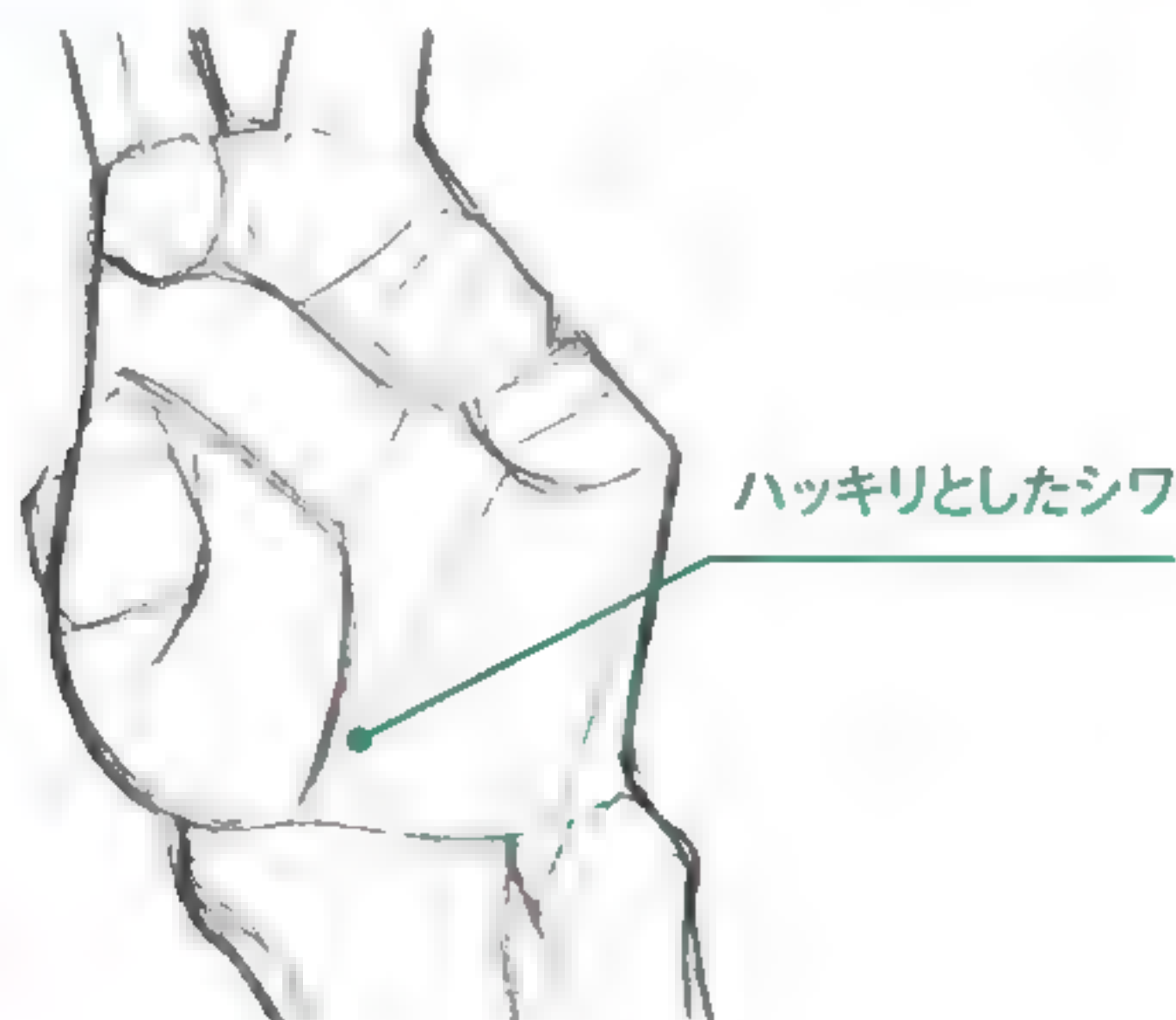
指を描くとき、第2関節から指先までと、第2関節から第3関節までの長さは、おおよそ同じ長さに描きます。指の関節のシワを描くときは、区切りとなる指の第2関節を優先して描きます。



POINT 2

手の平にできるシワを描く

小指と薬指を親指がにぎるときにできる手の平のシワを描きます。ハッキリと出るシワですので男性は力強く描き、女性の場合でもしっかりと意識して描く必要があります。



構造を意識して描く

骨や関節などの構造をしっかり理解して描くと、でっぱりやくぼみの位置がハッキリします。

POINT 3

手首の関節部分を意識する

とう骨や尺骨の出っ張りを意識して描きましょう。ピースを作るのに力が入るため、手首にスジが浮かびます。また、ピースを作るときは、手の甲がやや反ります。

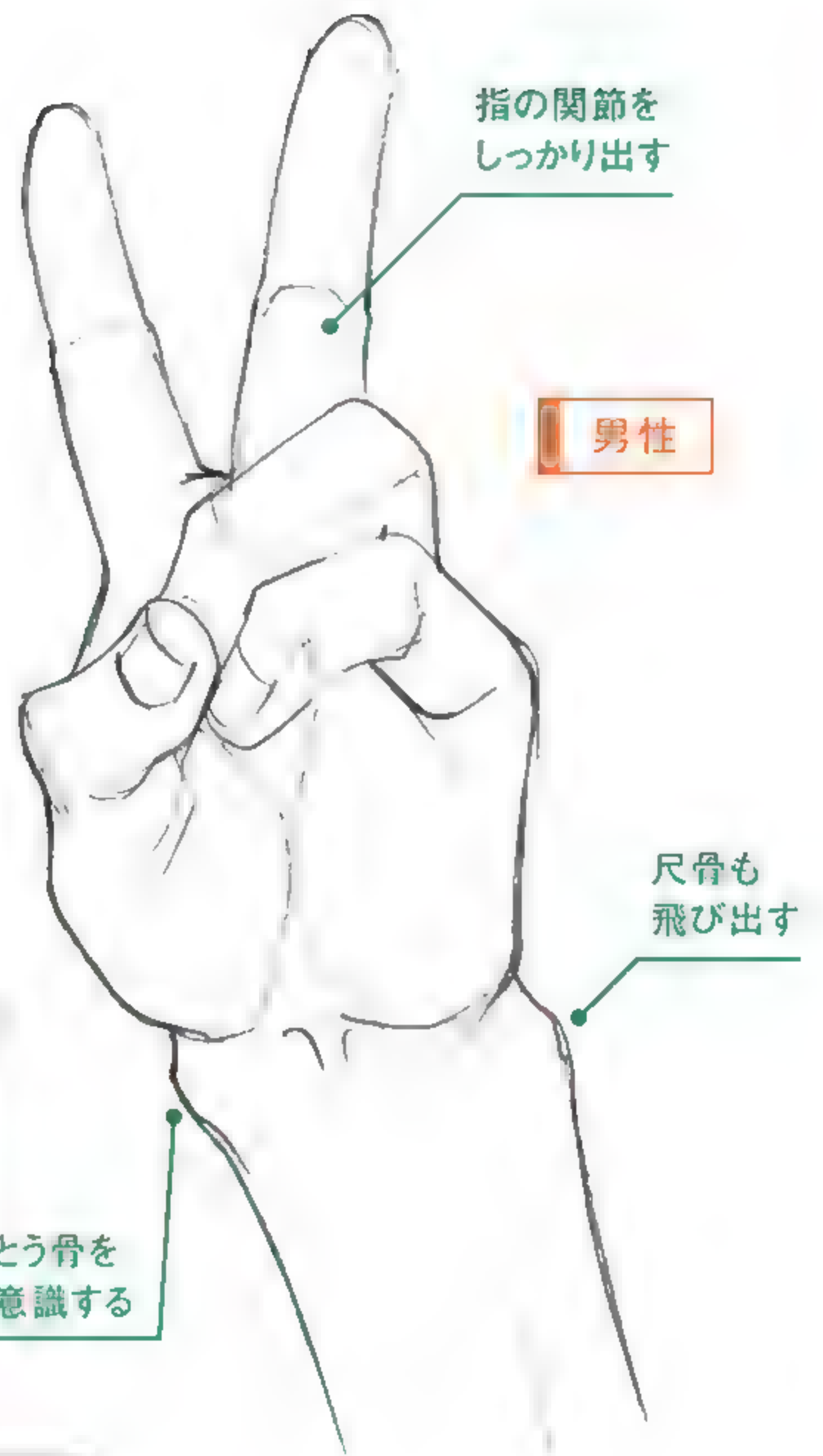


01

手の平側から描く

ピースサインを手の平方向から見て描きます。今までと違って、握った指と伸ばした指をいっしょに描くので、それぞれの指の向きや長さ、バランスに注意しましょう。忘れがちなのは手首の関節です。ここを描かないと寸詰まりな印象になります。

いろいろな人の手 ～手の平側～



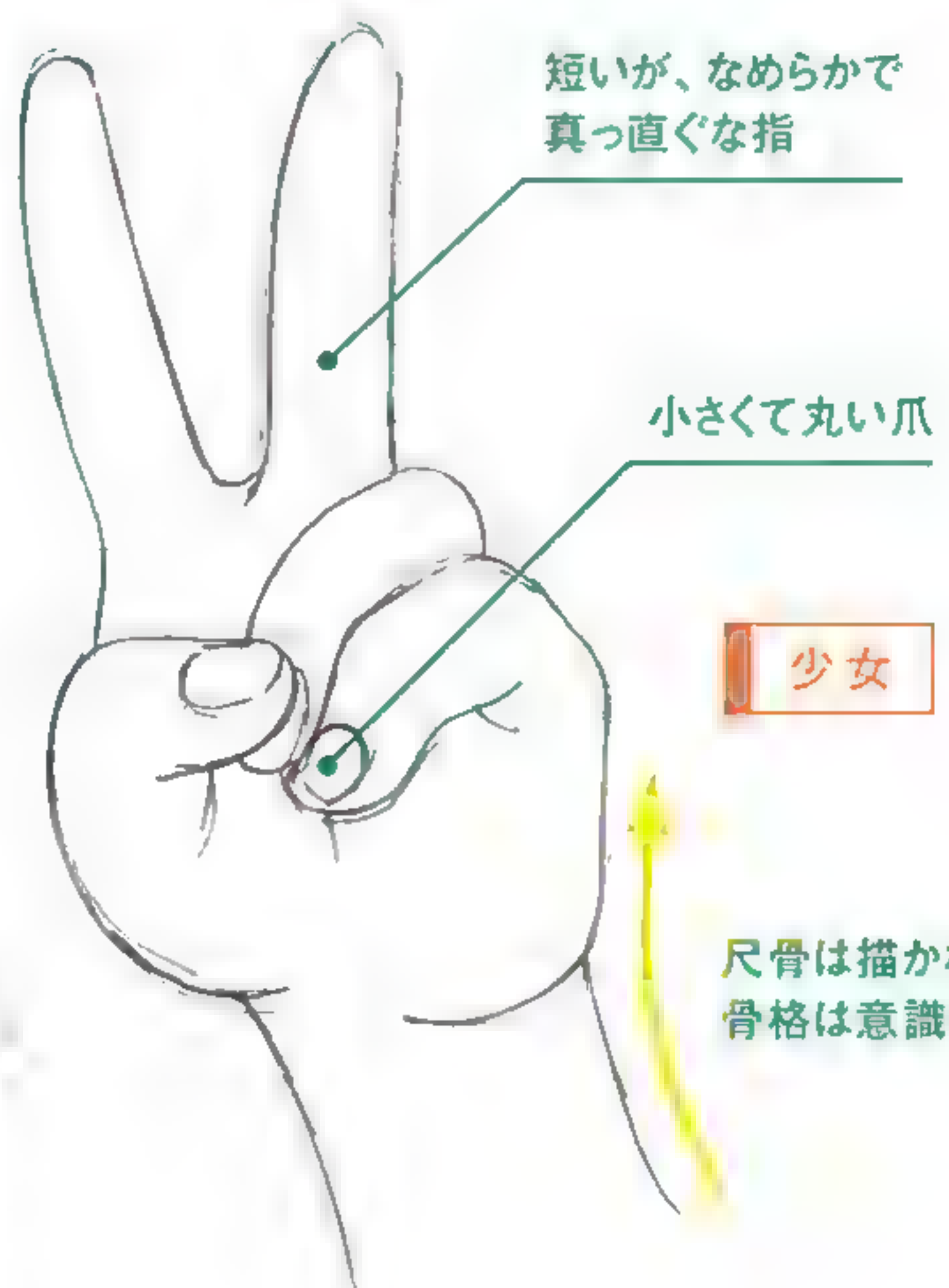
少し見える爪

指の関節は描かない

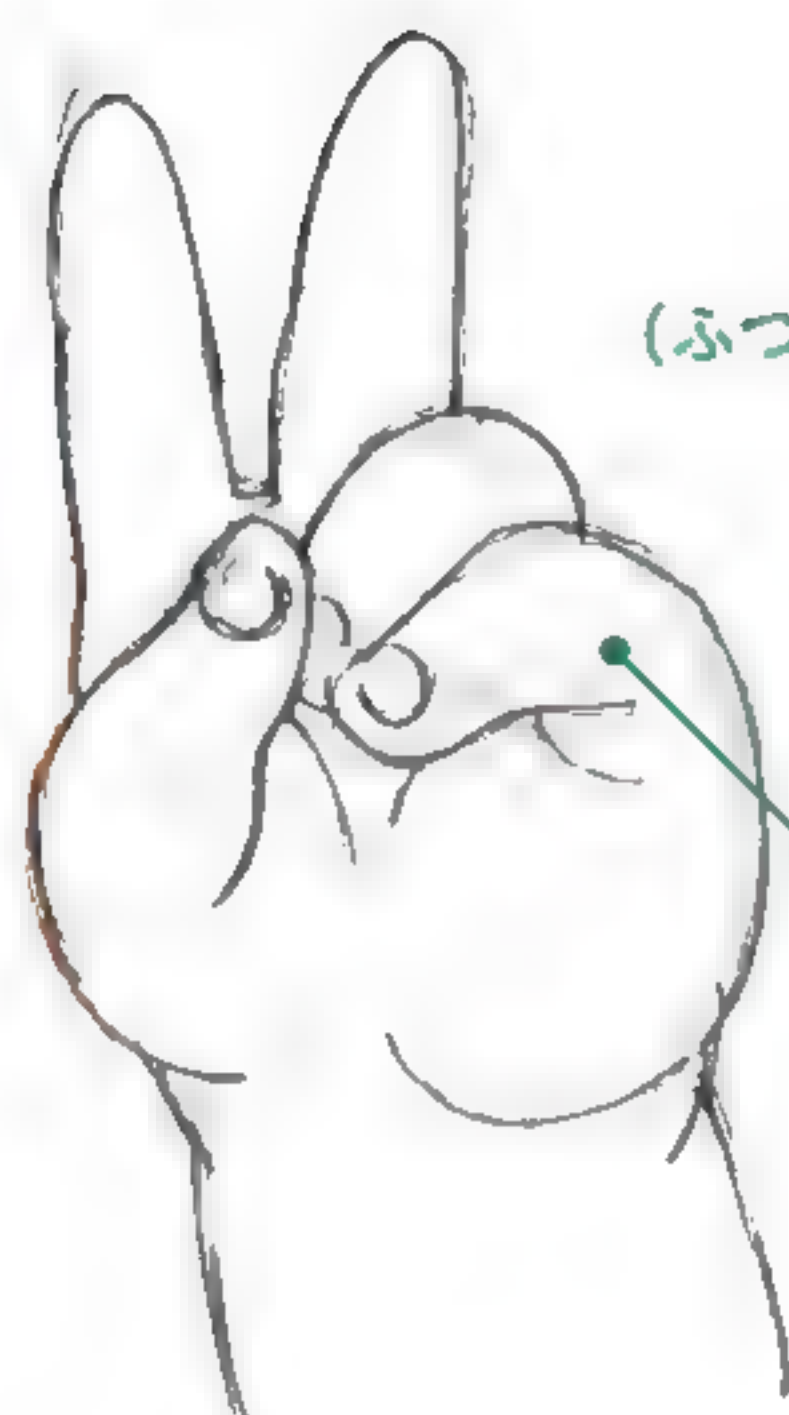
親指は曲げ切らず
なめらかなラインを
意識する

尺骨から小指の
つけ根までの
ラインなめらかに

女性



幼児



(ふつう幼児はピースできないが、できる前提で…)

指がちゃんと曲がらないので
小指も引っからない



少年



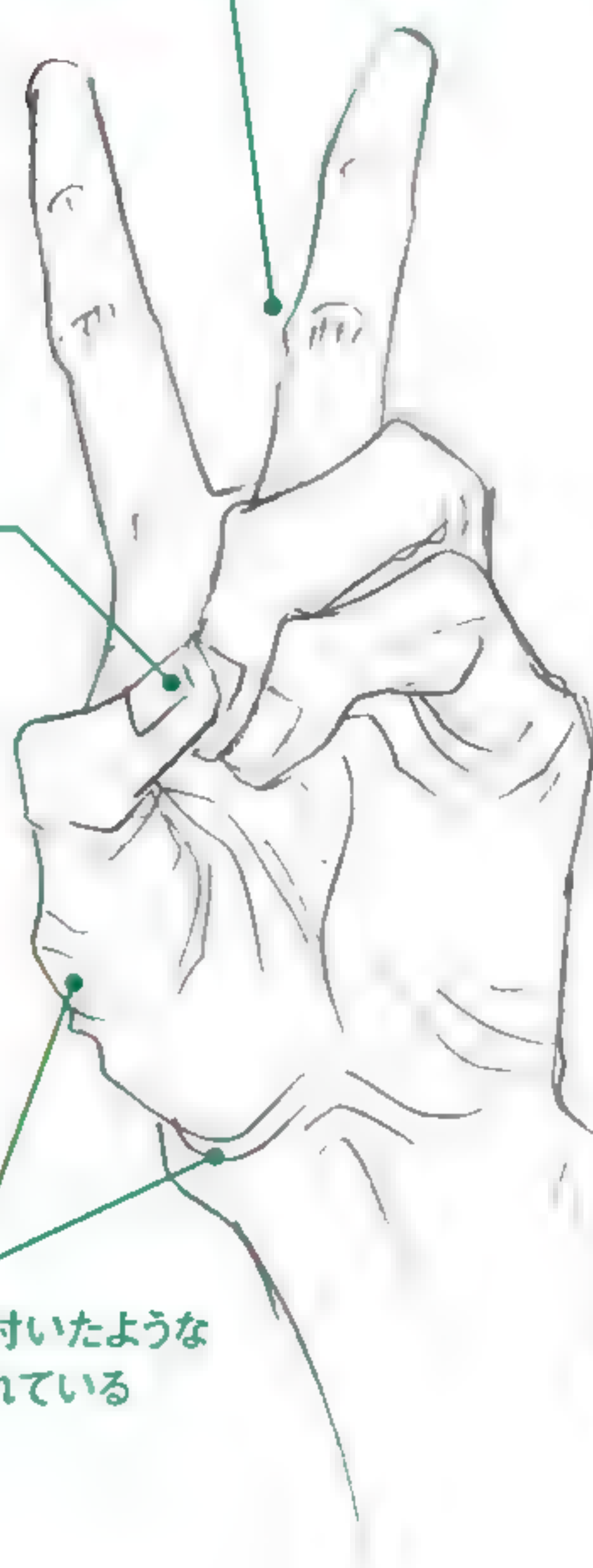
指は短めで、太さを均一に

尺骨は意識するが
強調しすぎないように

指の関節の線をしっかり描く

やせていて指が細い分
爪が目立つ

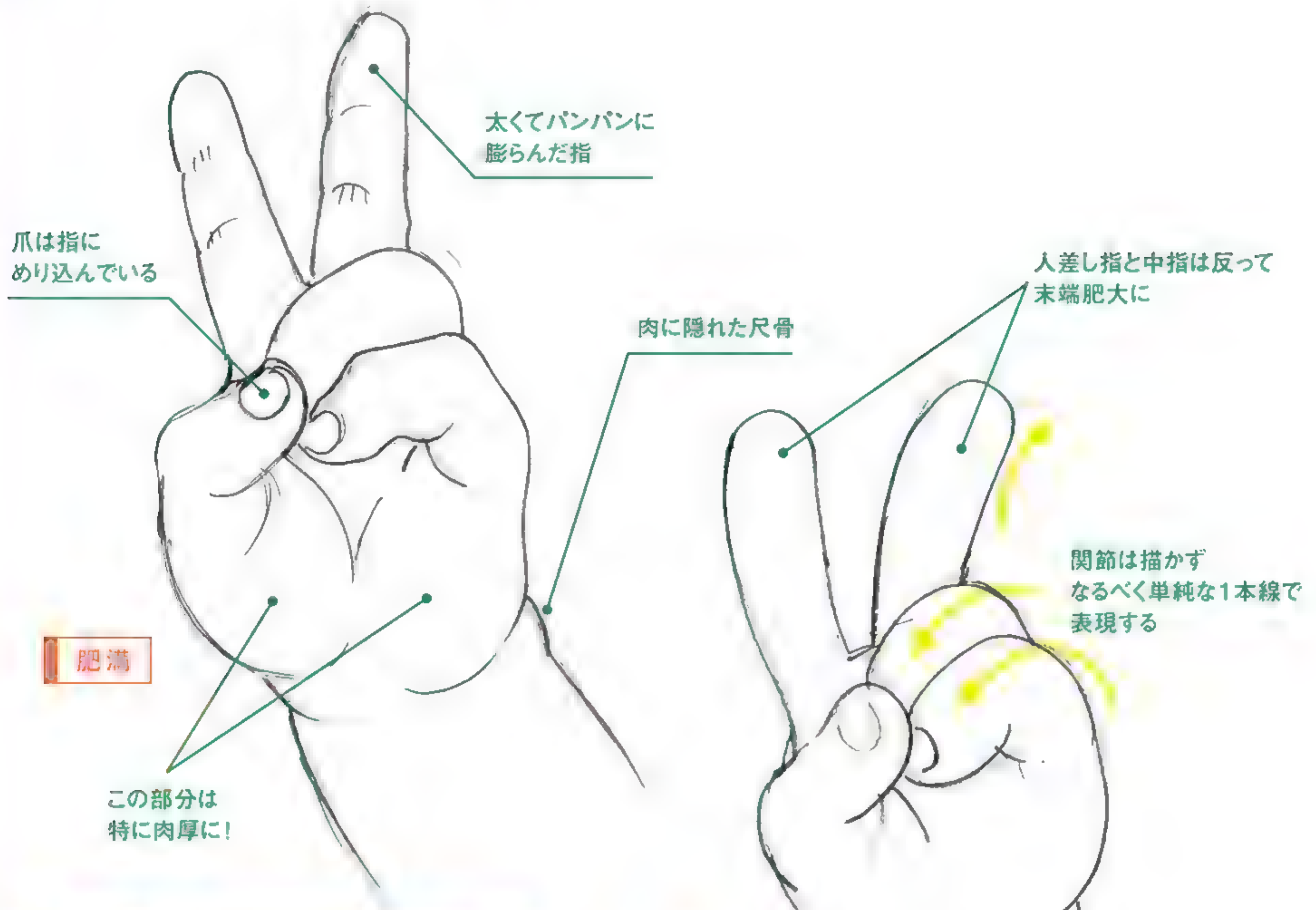
老人



手の平には貼り付いたような
深いシワが刻まれている

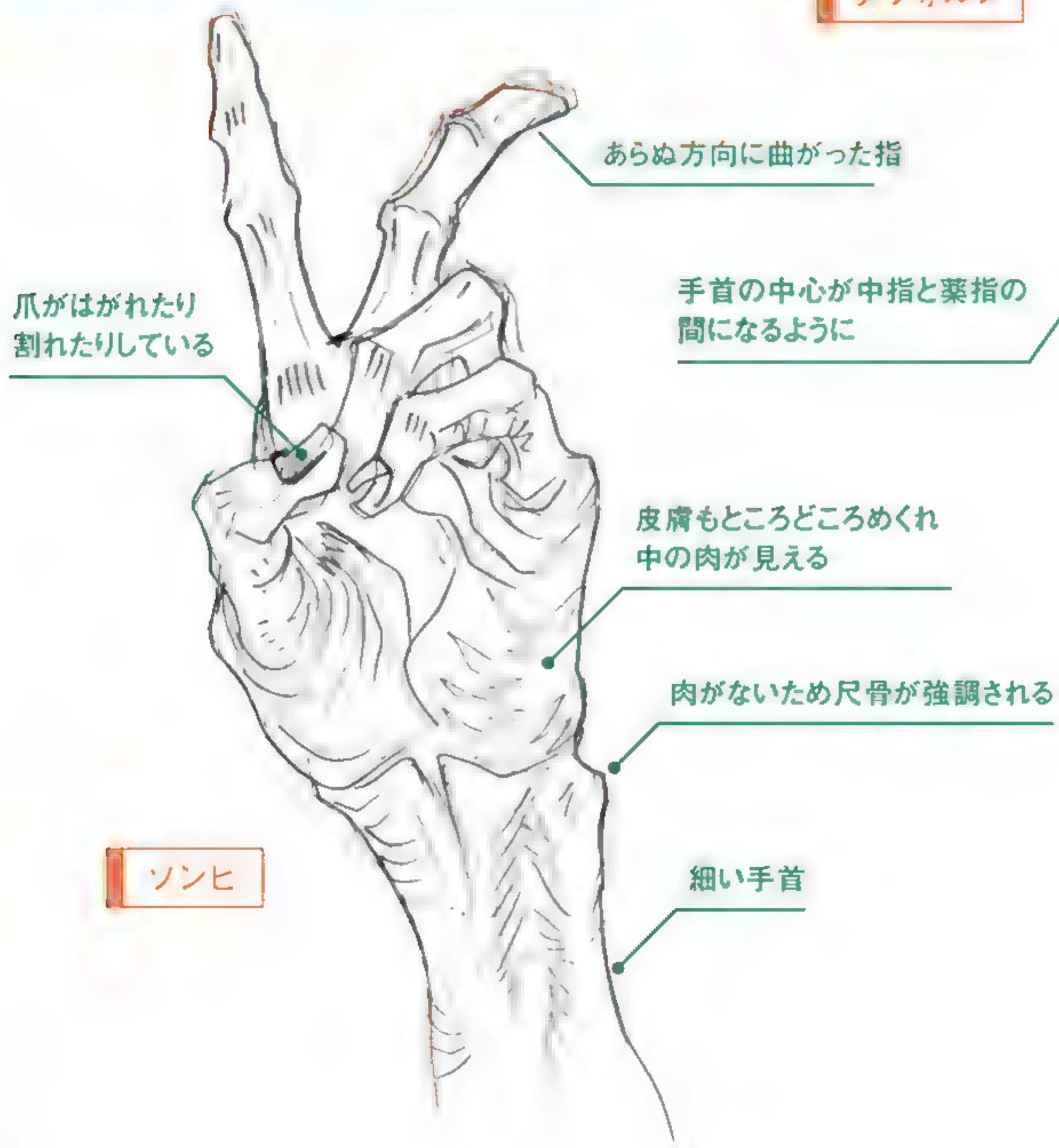
尺骨を強調する

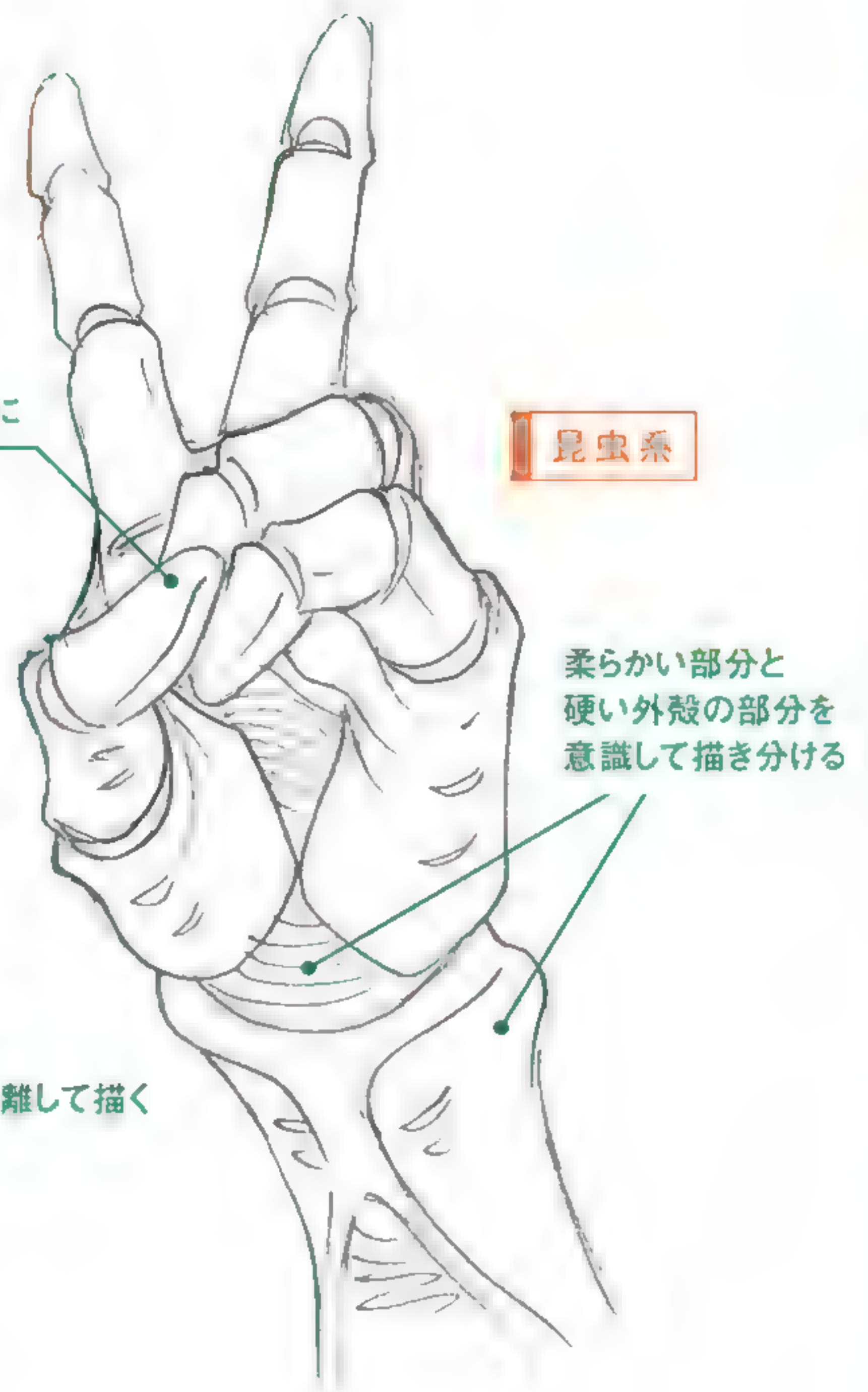
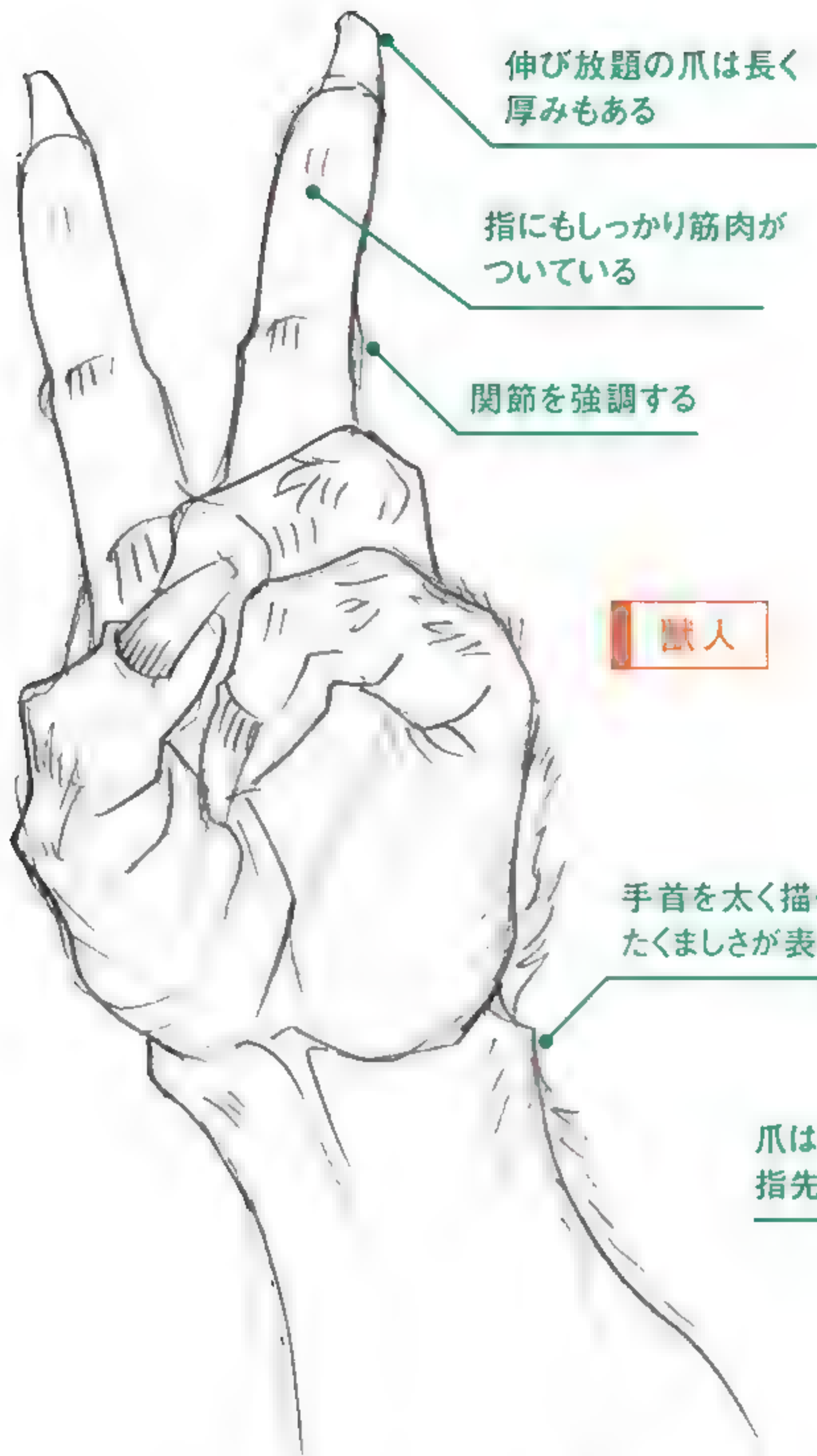




バリエーション 手の平側

デフォルメ





02

甲側から描く

ピースサインを手の甲方向から描きます。見本は、親指が隠れて見えない手です。そのため、手の甲のラインを気にしないとバランスが崩れます。爪の大きさも考えないと、伸ばした指と握った指の対比がおかしくなります。

いろいろな人の手 ～手の甲側～

男性

指の関節を意識する

ピースをすると手の甲が少し反り返る

とう骨を強調する

尺骨も意識して描く

反転

縦に長く丸い爪

女性

反転

爪は丸く

短くてふっくらした指

とう骨から手の甲～指先までなめらかなラインを意識する

尺骨も少し出す

とう骨は出さず手の甲までのラインをなめらかに描く

反転

少女

幼児

小さくて丸い爪

指と指の間にえくぼのようなくぼみができる

力が入らないので
小指を曲げ切れない

爪は四角く幅広いが
先端は丸く

関節も意識して描くが
強調しない

とう骨も出るが
強調しない

少年

指の関節をしっかり描く

やせ細った指

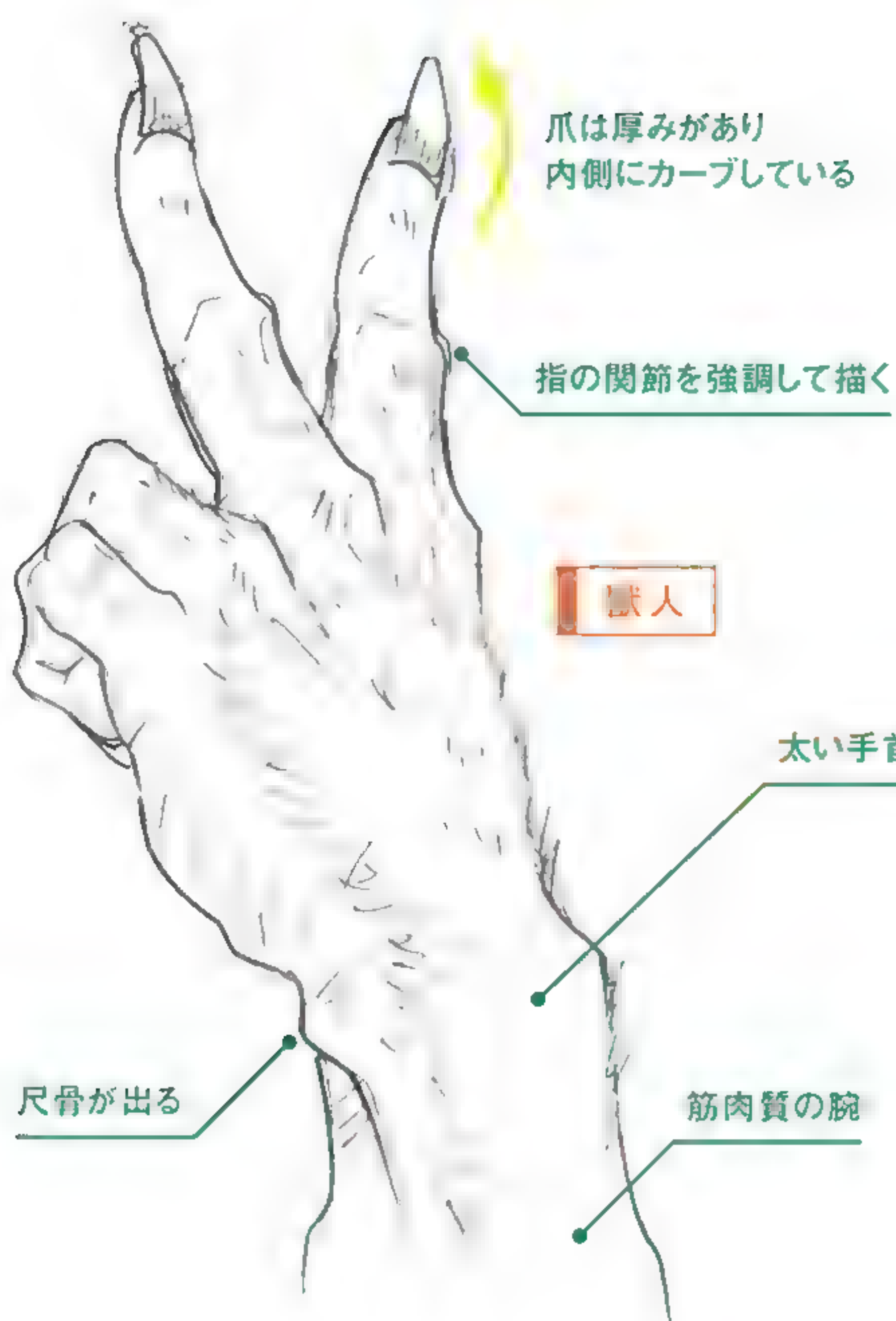
肉がないので、縦に伸びる筋が
くっきり浮き上がる

尺骨もとう骨も強調する

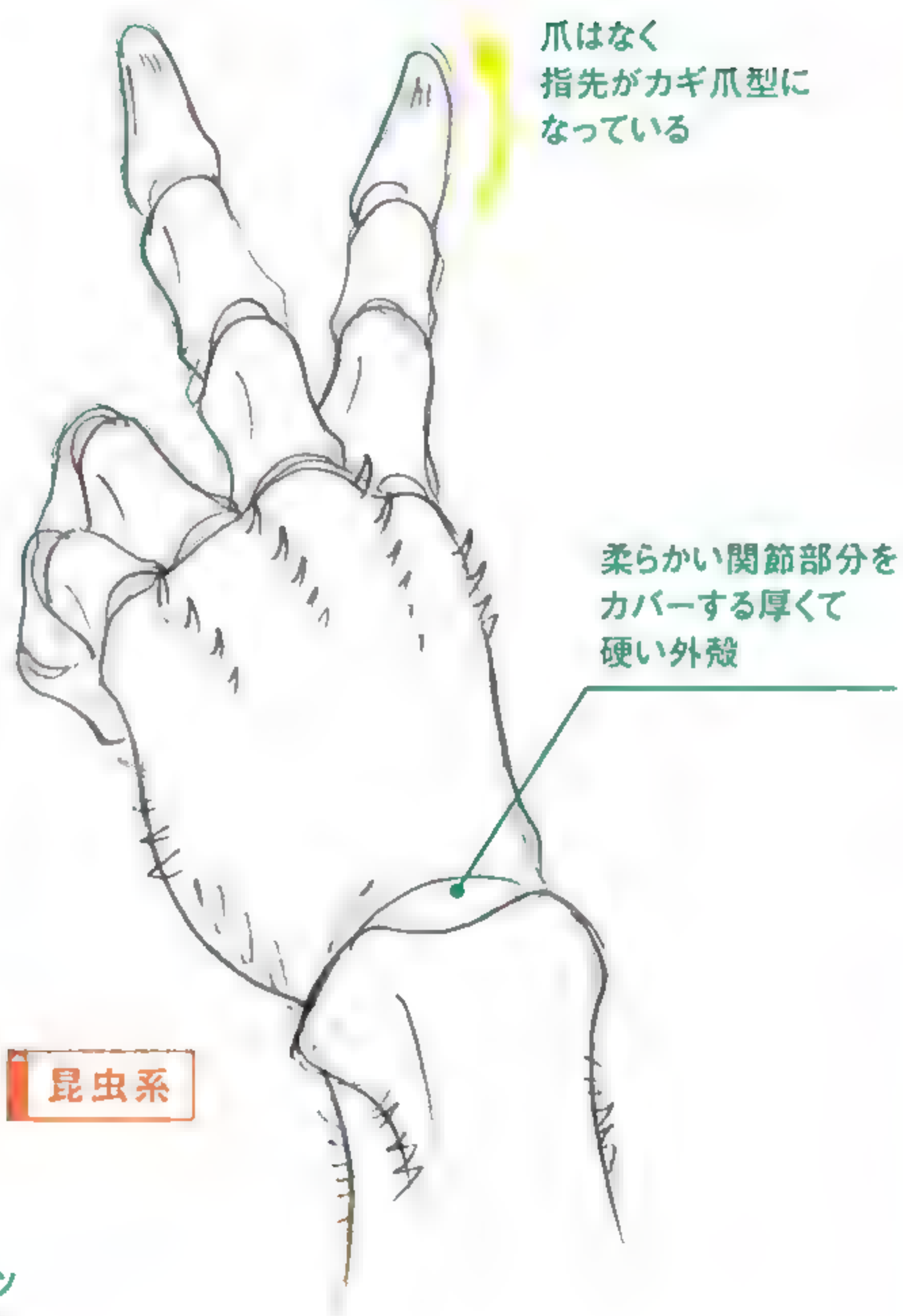
老人

反転

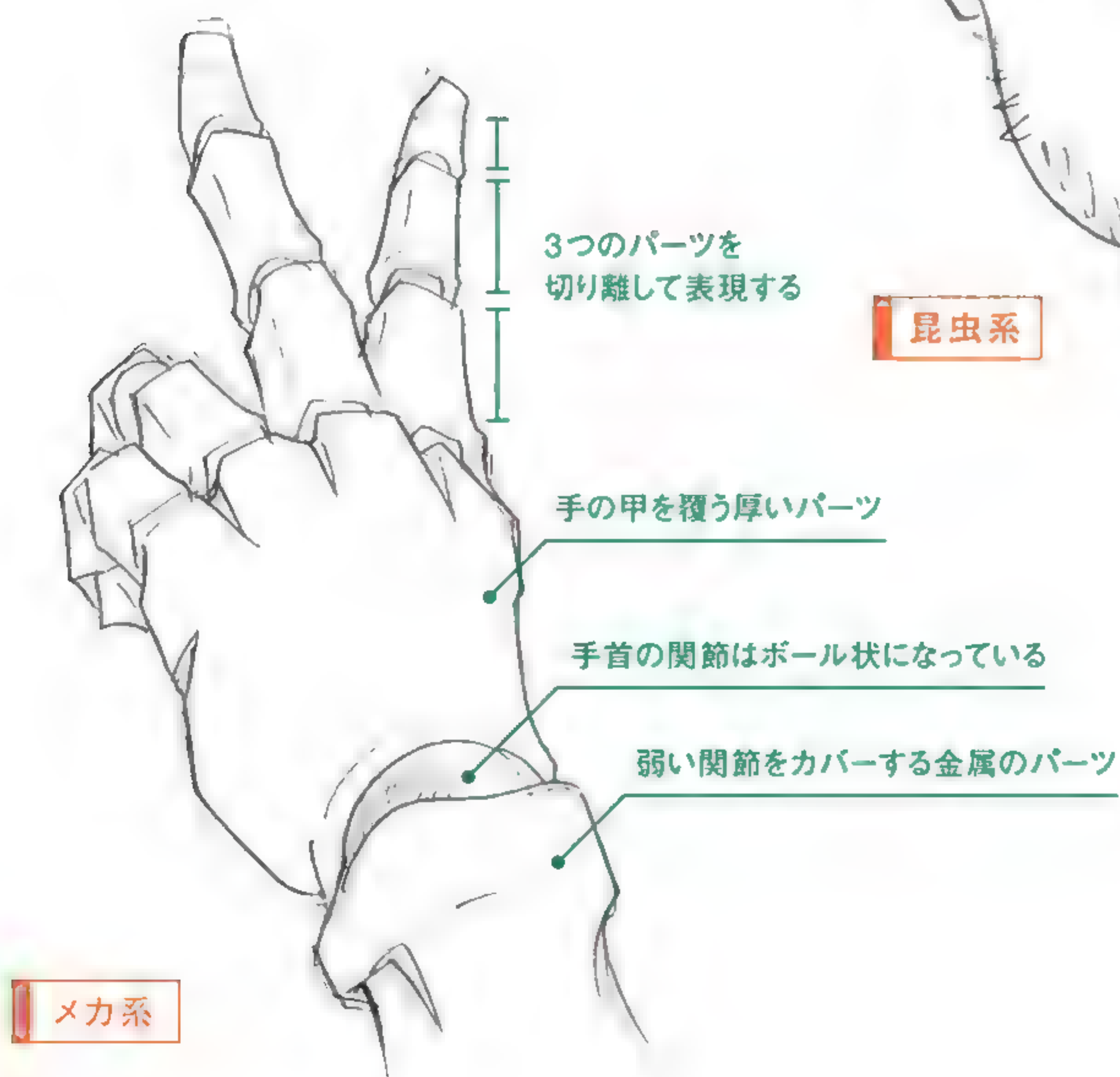




獣人



昆虫系



メカ系



LESSON

3

応用ポーズ編

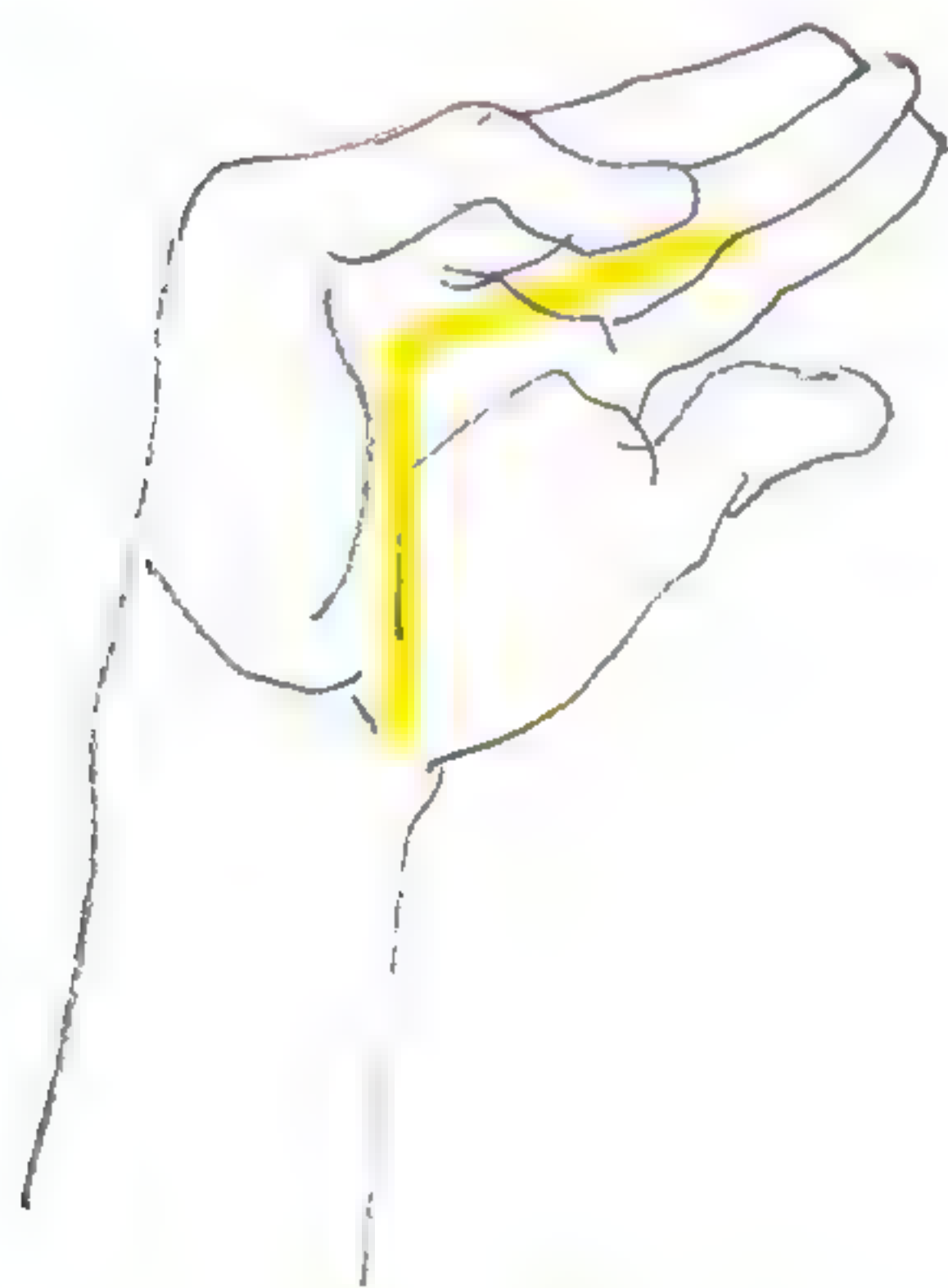
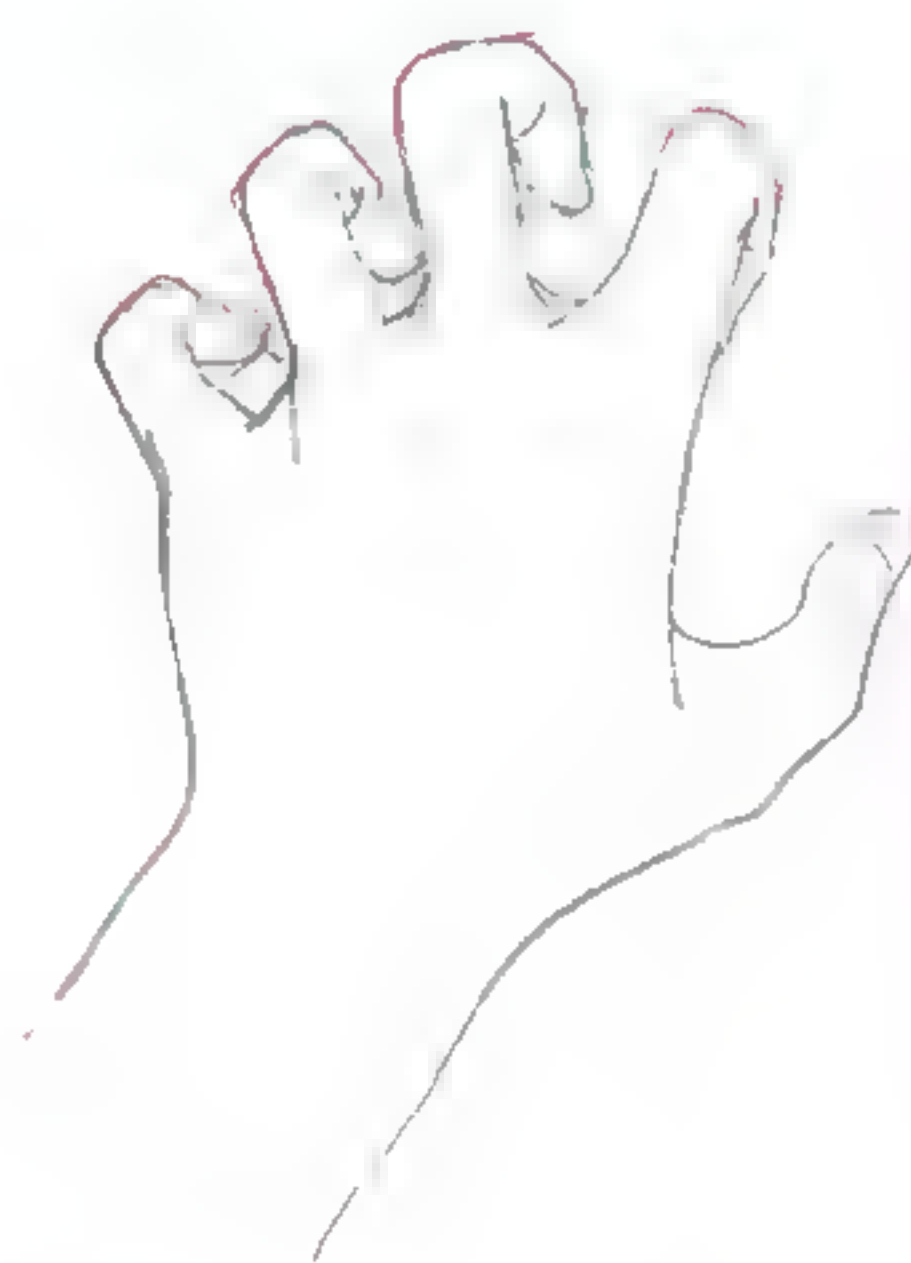


「応用ポーズ」を描く

これまでは、基本的なポーズである「開いた手」、「握り拳」、「ピースサイン」いわゆるグー・チョキ・パーを練習してきました。ここからは応用編です。

▶ 動作を描くときのポイント

応用ポーズは、なにかを握ったり掴んだりぶらさげたり、指を曲げているといった動作を中心に描いていきます。基本的なポーズのように、ただ開いている、伸ばしている、曲げているわけではありません。動作をつけていますので、それぞれ指の曲がっていく方向を意識しましょう。



Point 1 指は曲がる方向にしか曲がらない

各指は、手の平に向かって曲がっていきます。だから、どういうポーズをとっても、曲がる方向は決まっていますし、曲がる限界もあります。



指を曲げる

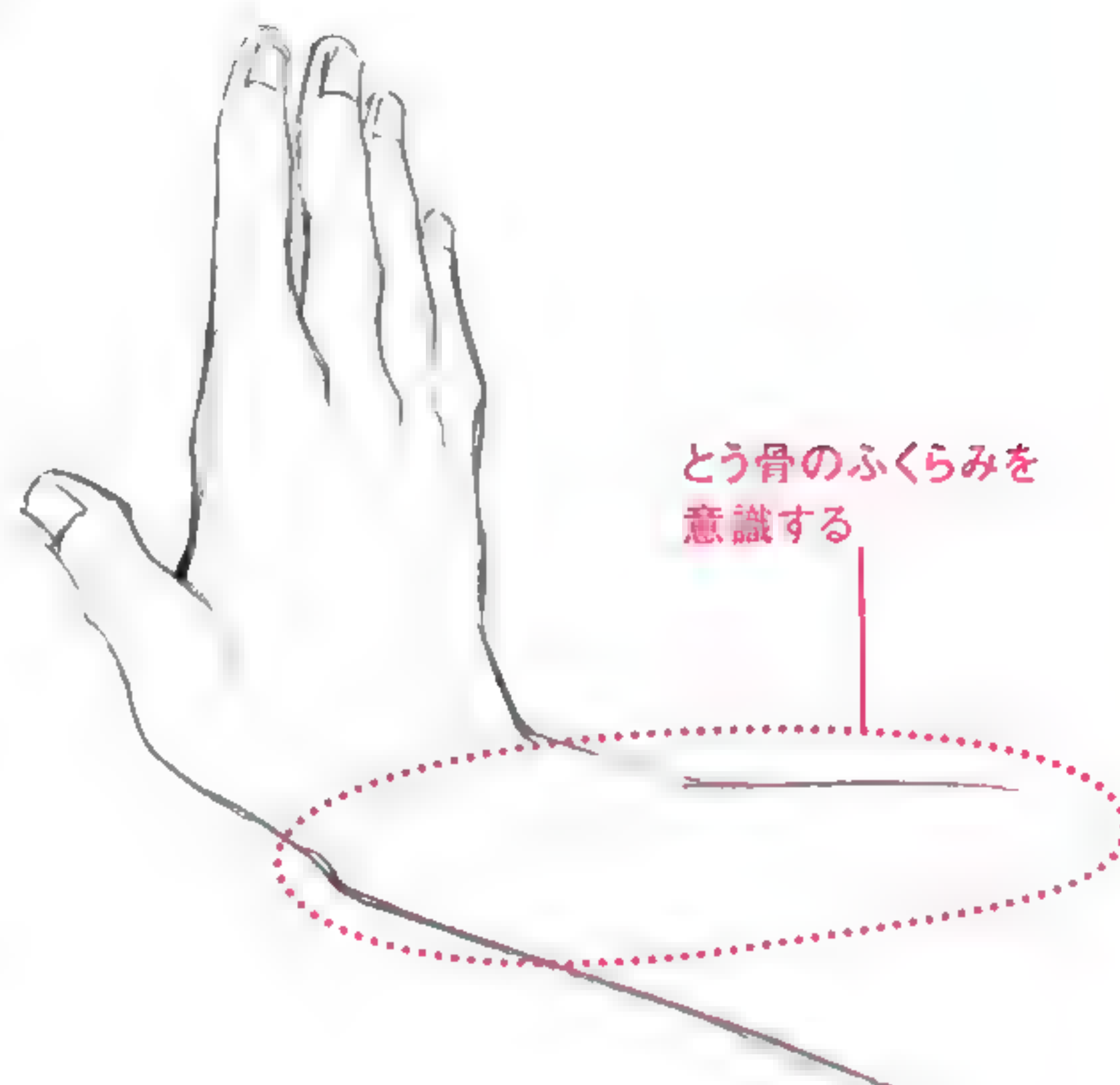
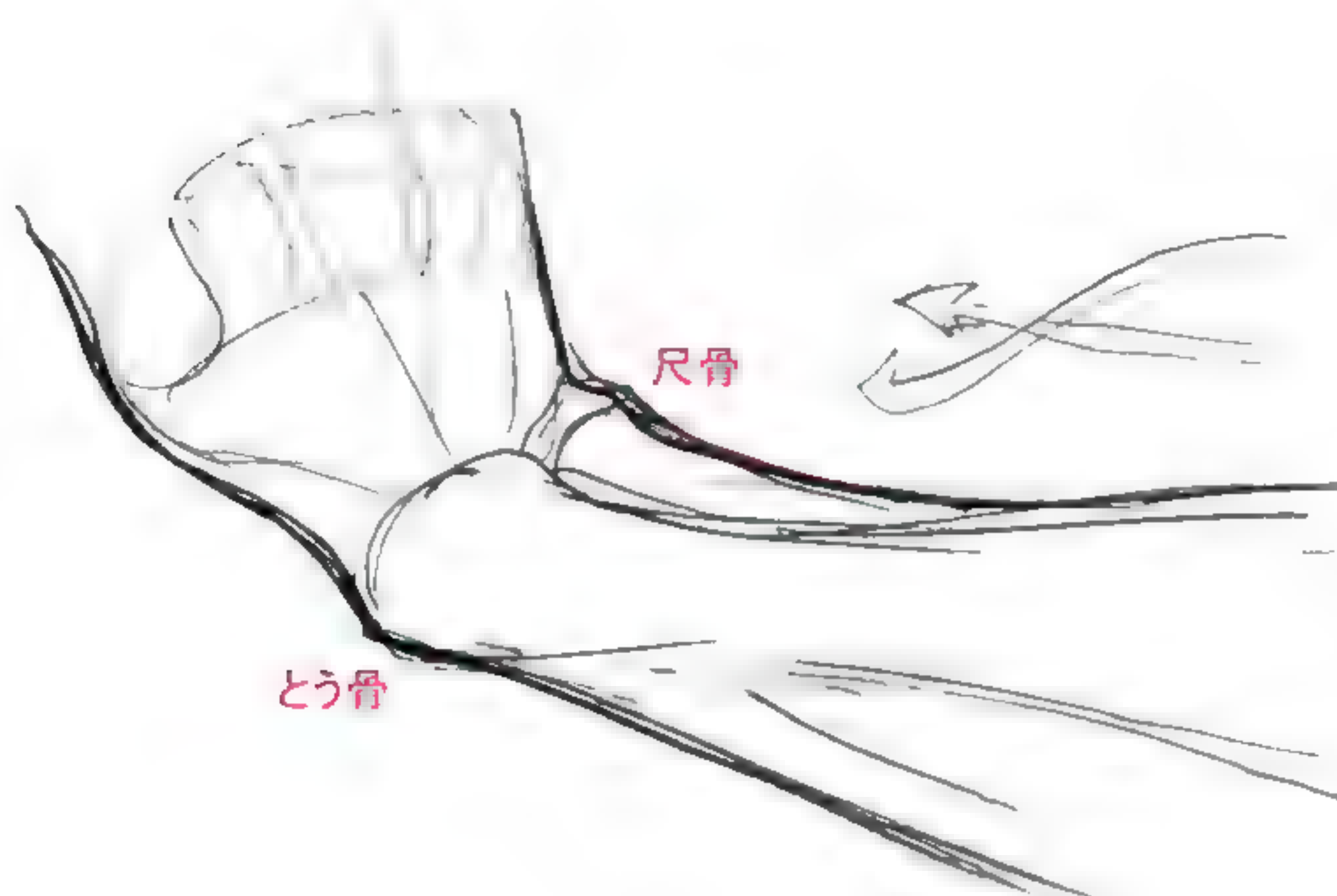
甲が弧を描いてゆく

Point 2 指を曲げると手の甲も連動

指は1本だけ独立しては動きません。どれかの指を動かすと必ずほかの指にも影響が出ます。また、指だけが曲がっているのではなく、手の甲にも動きが出てきます。指がまがるときは、常に手の甲が連動して弧を描くのです。

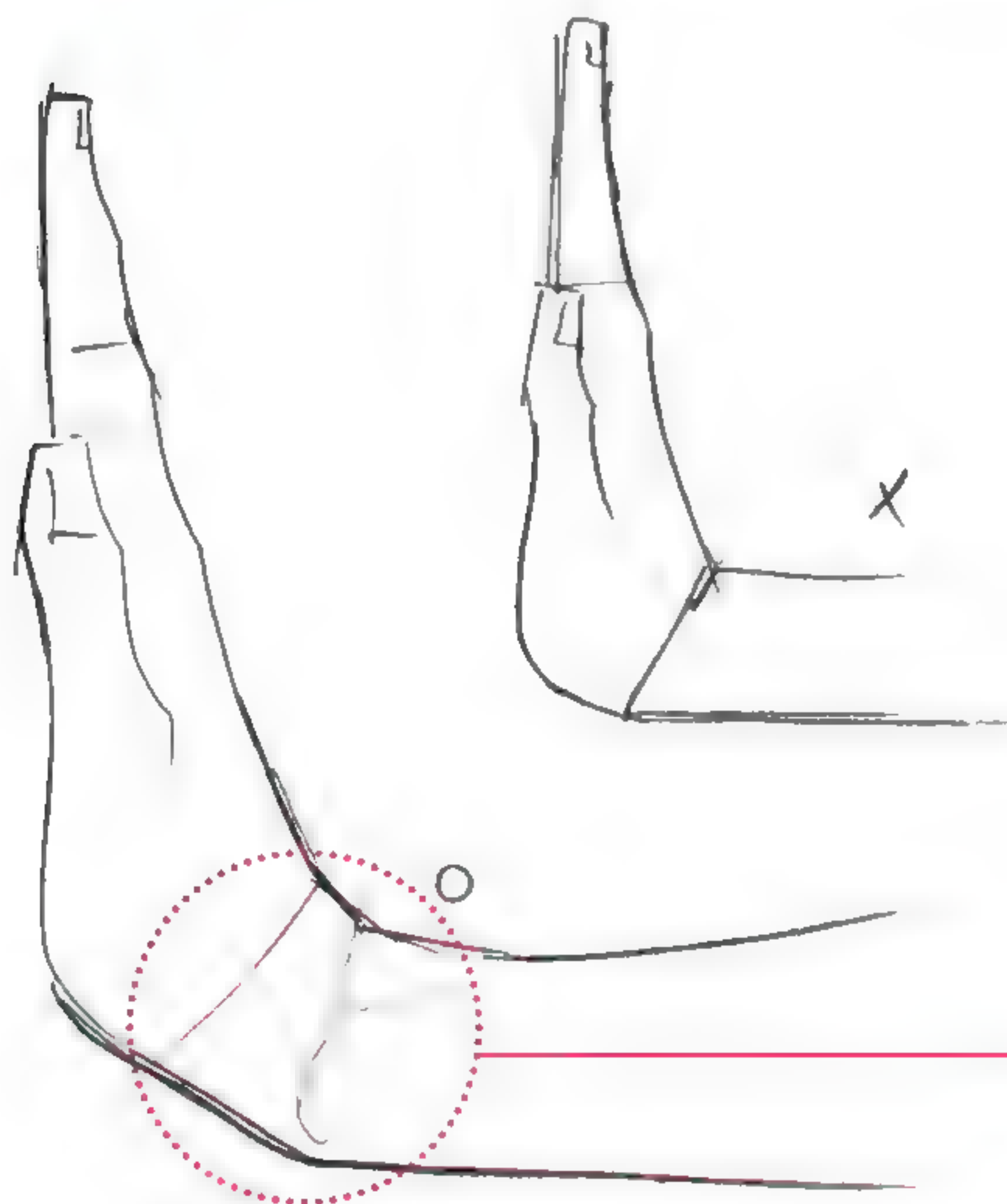
Point 3 手の甲を上に向けると尺骨の上にとう骨が被さる

今まであまり表現してこなかった、手の甲を反らす動きにもここで触れておきましょう。手の甲を上(天)に向けると、尺骨の上にとう骨がクロスするように被さってきます。そこを意識してください。もちろん骨が直接見えるわけではありませんが、描くときに気を付ける必要があります。



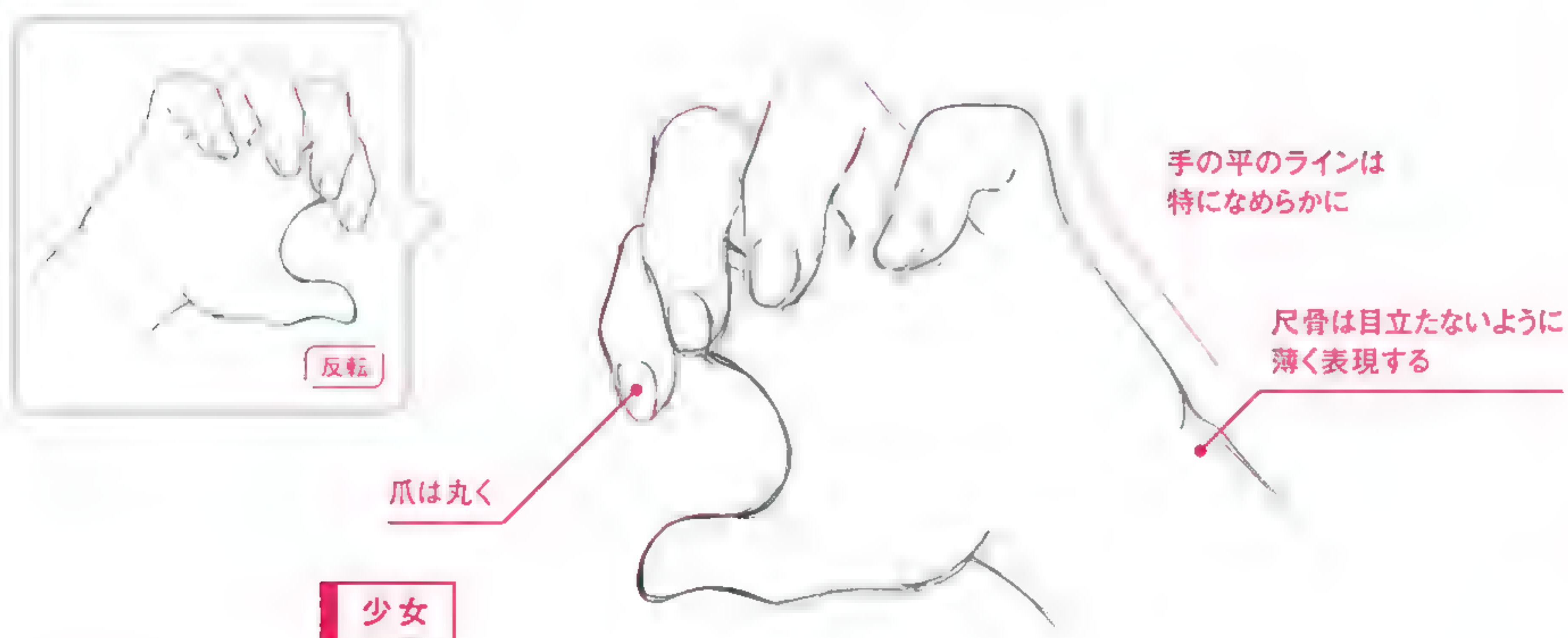
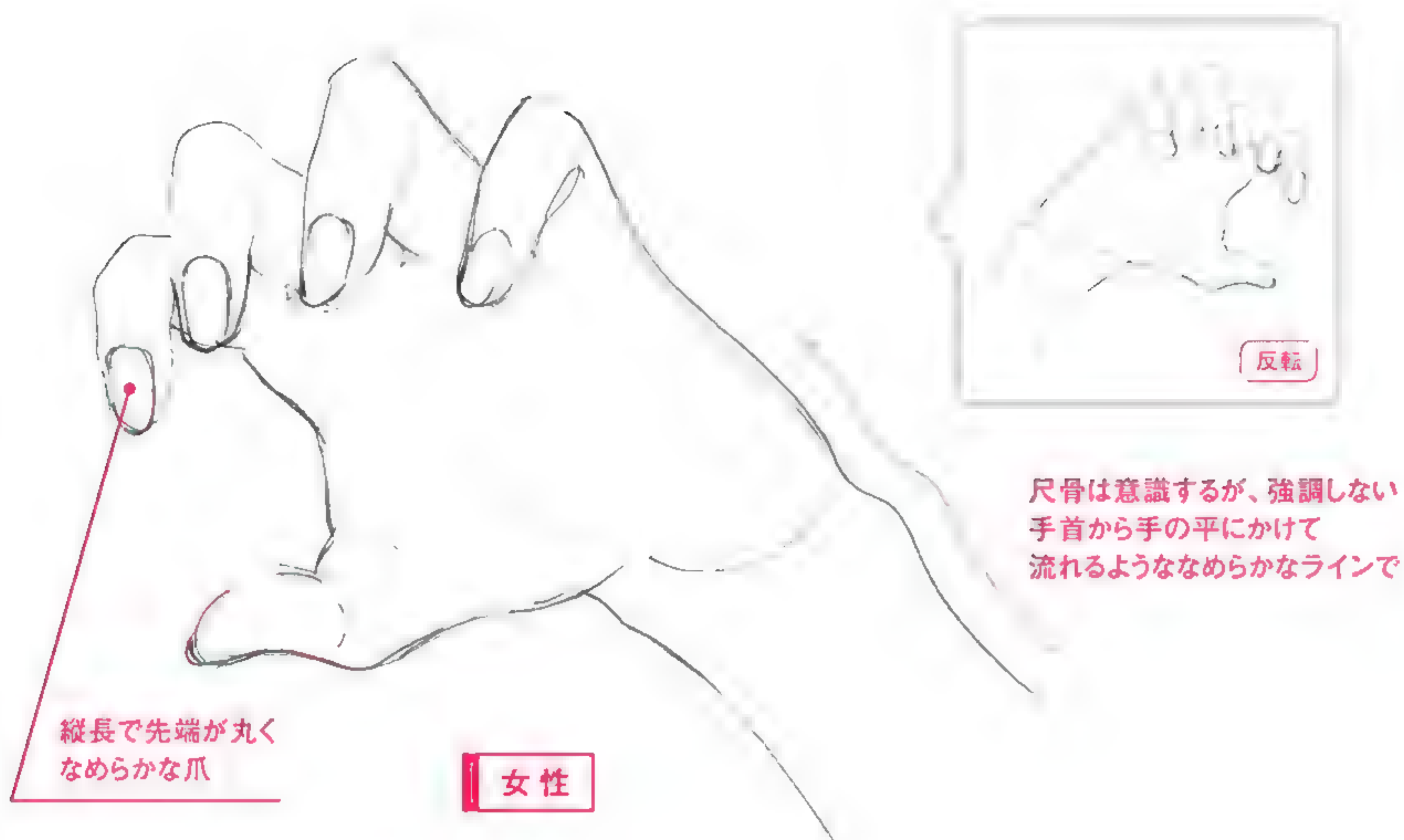
Point 4 限界まで手首を反らしたとき

関節が曲がる限界まで手首を反らす絵を描く場合、手首の表現がとても難しくなります。今まで何度か手首の骨を意識するようにと書いてきましたが、このときはさらに注意が必要です。



このように描いてしまうと、おかしく見えます。

手首の骨はこのように反ります。



丸みを帯びた指
関節は描かない

小さく丸い爪

尺骨もとう骨も目立たない

幼児



反転

やせている分
大きく見える爪に
縦線(筋)を入れる

関節を強調する

やせて肉がないので
手の平も薄い

とび出した尺骨

とう骨も目立つ

老人

特にこの部分には
分厚い肉がついている

手首にも肉がついて、尺骨が見えない

丸々と太った指に
埋まる爪

肥満

爪は描かなくてもOK

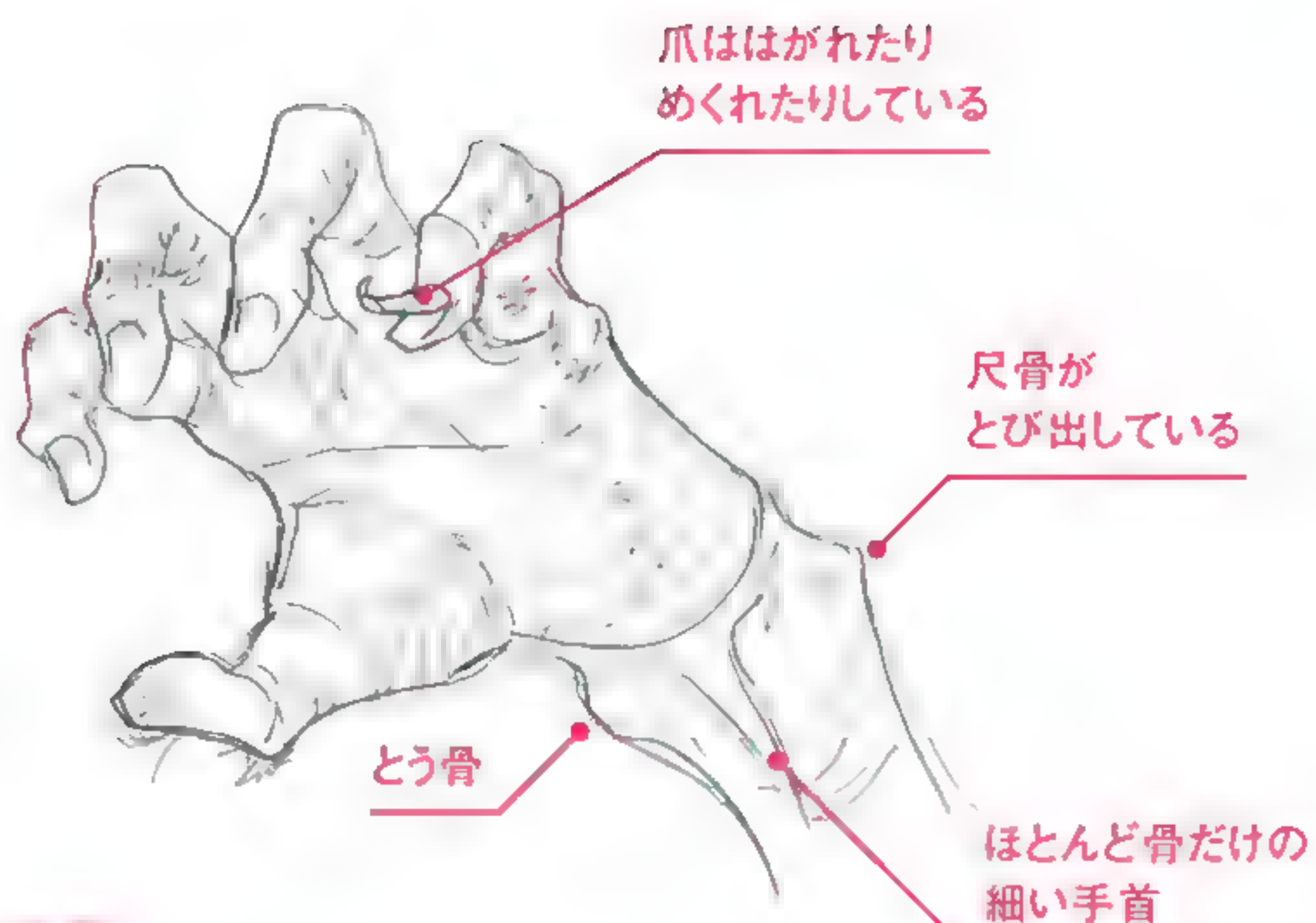
末端肥大の指

尺骨の位置は意識するが
描かない

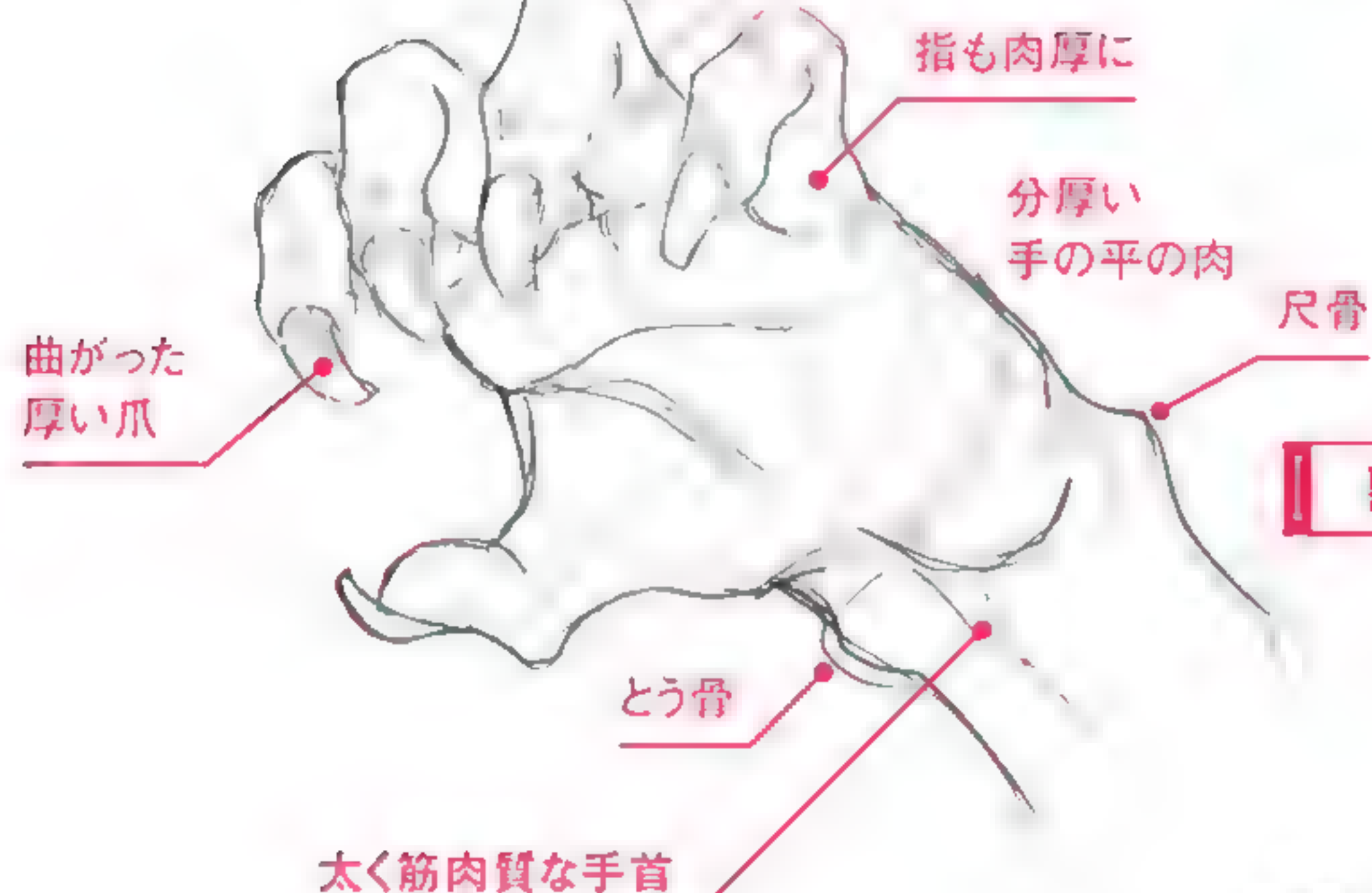
バリエーション

デフォルメ

ゾンビ



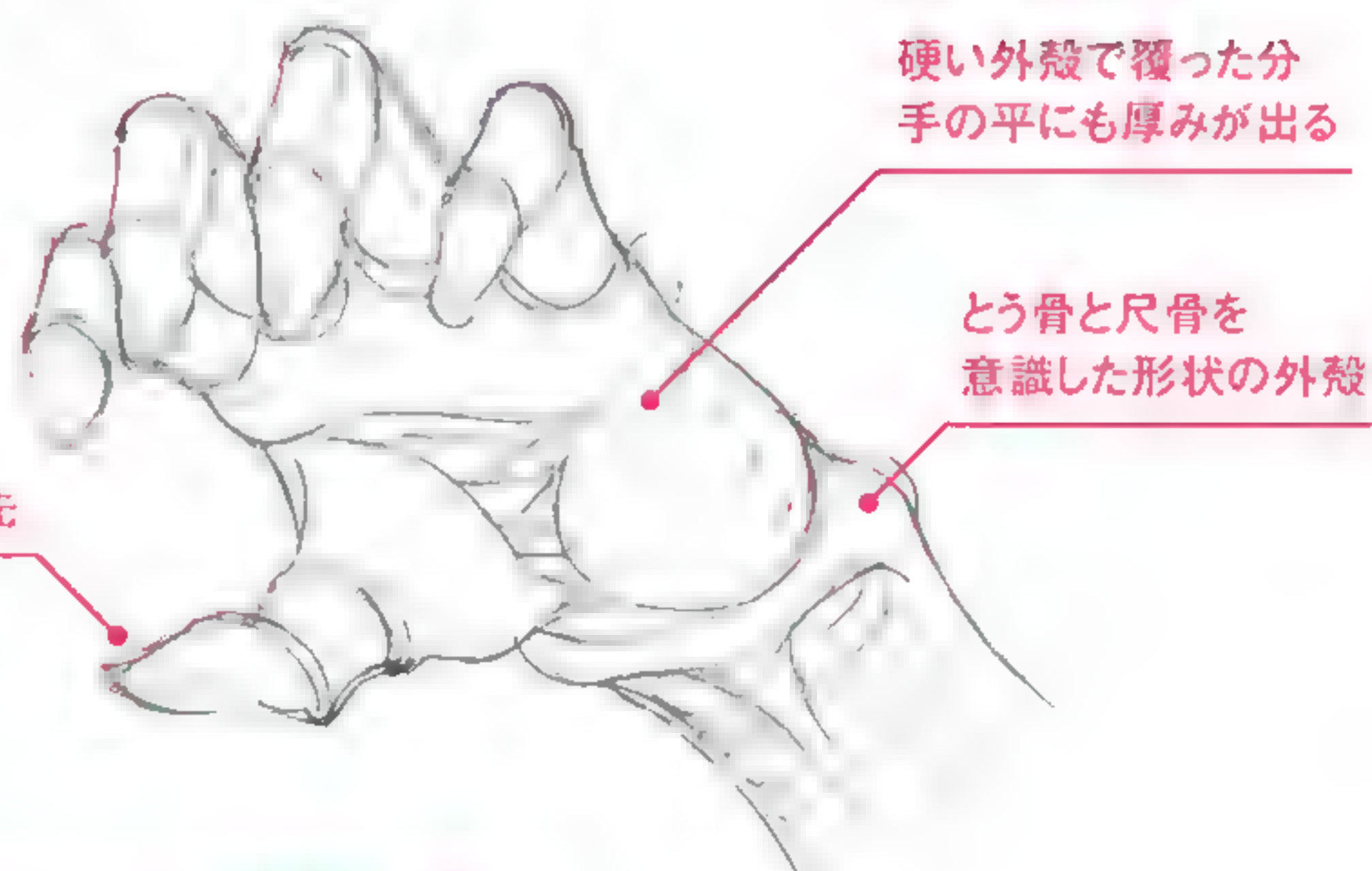
指関節を鋭角的に描く



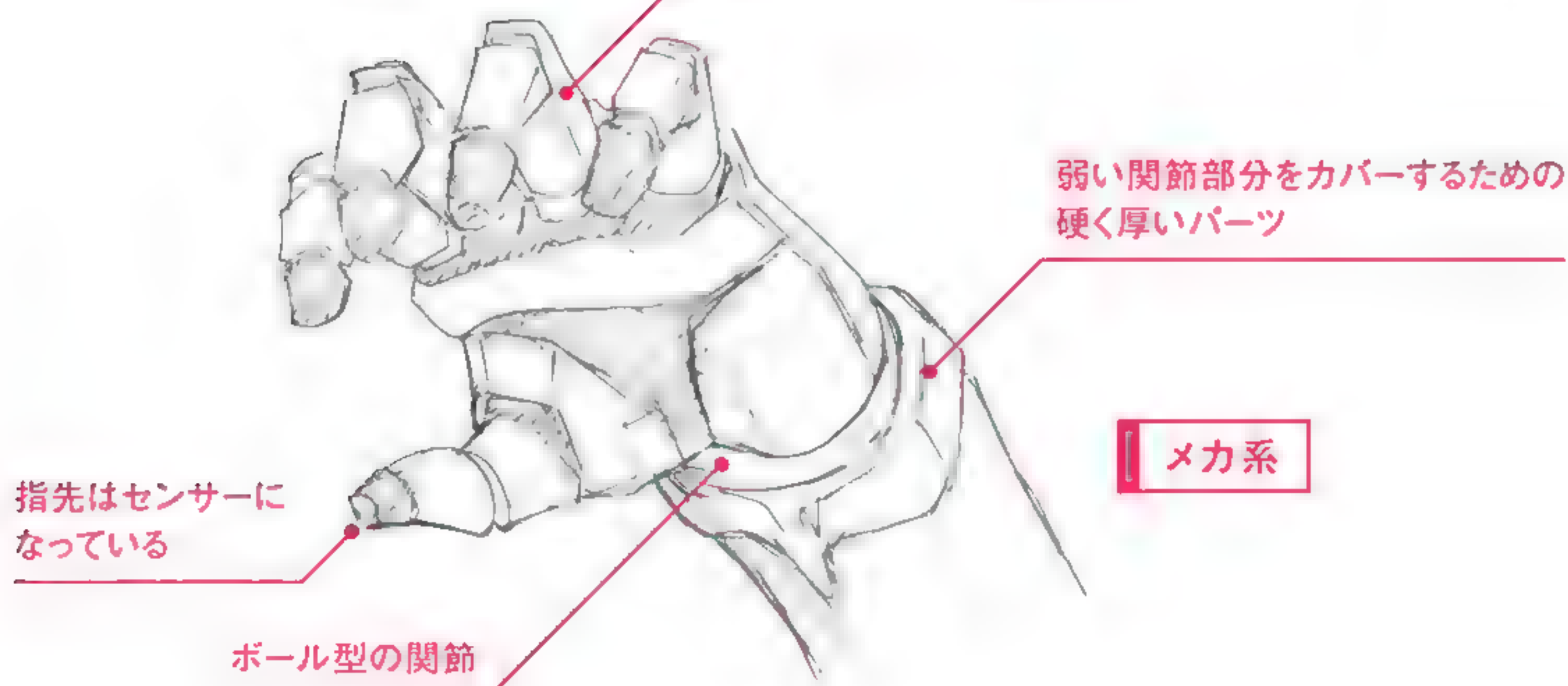
獣人

昆虫系

カギ爪型の指先



指は3つのパーツを意識して描く



メカ系

02

自然に下ろす I

手を下に向けてだらりと下している状態を、手の平斜め側から描いてみましょう。脱力しているときは、指が少し内側に丸まります。腕から指先まで、流れるようなラインを意識してください。

さまざまな人の手

男性

手首のシワ

尺骨を意識する

手首のラインをなめらかに

小指球

拇指球

第3関節

第2関節

手の力を抜くと
指が少し内側に丸まる

反転



尺骨は意識するが
目立たせない

少年

指の内側の線を描くと
「少女」との描き分けができる



幼児

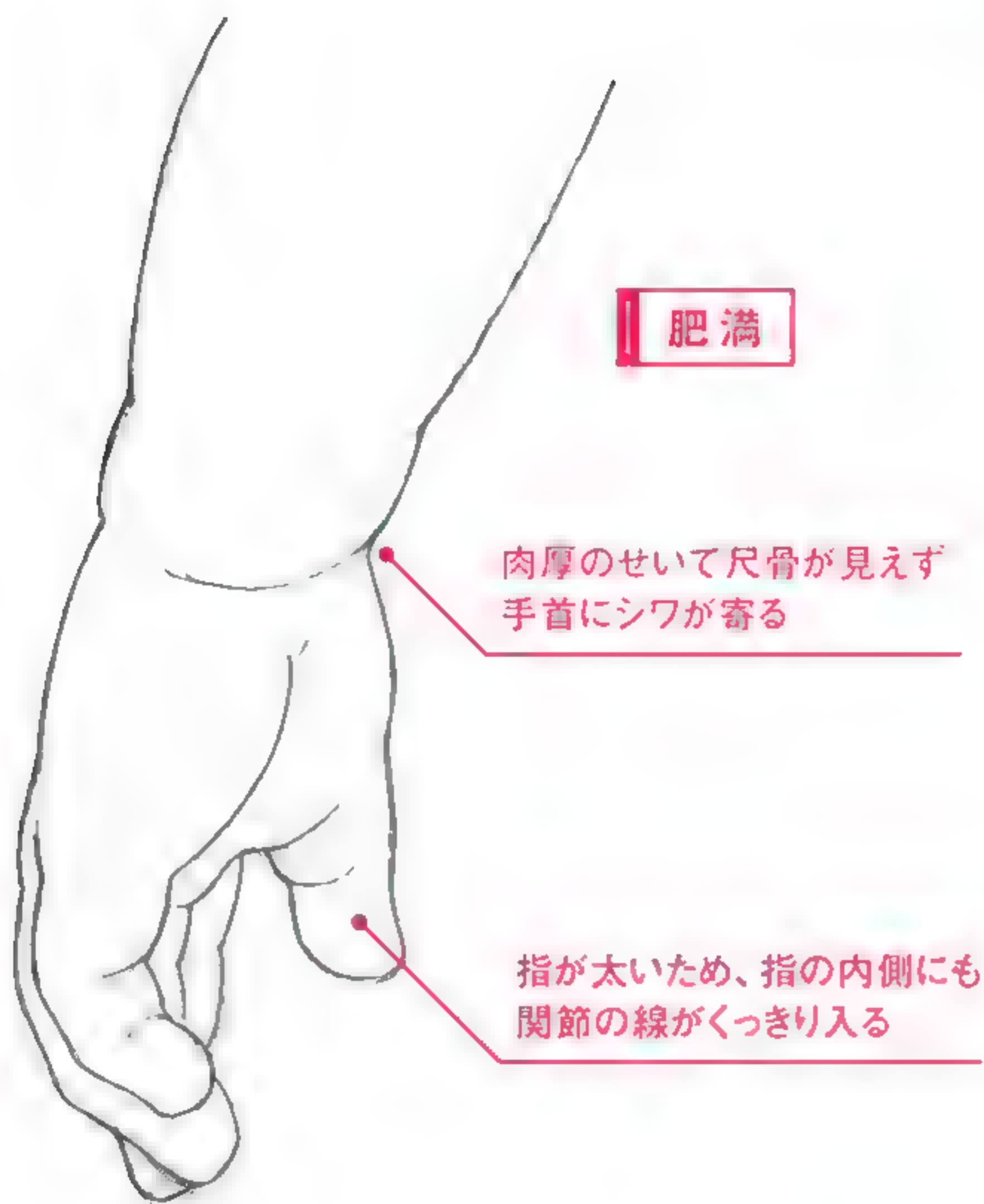


老人

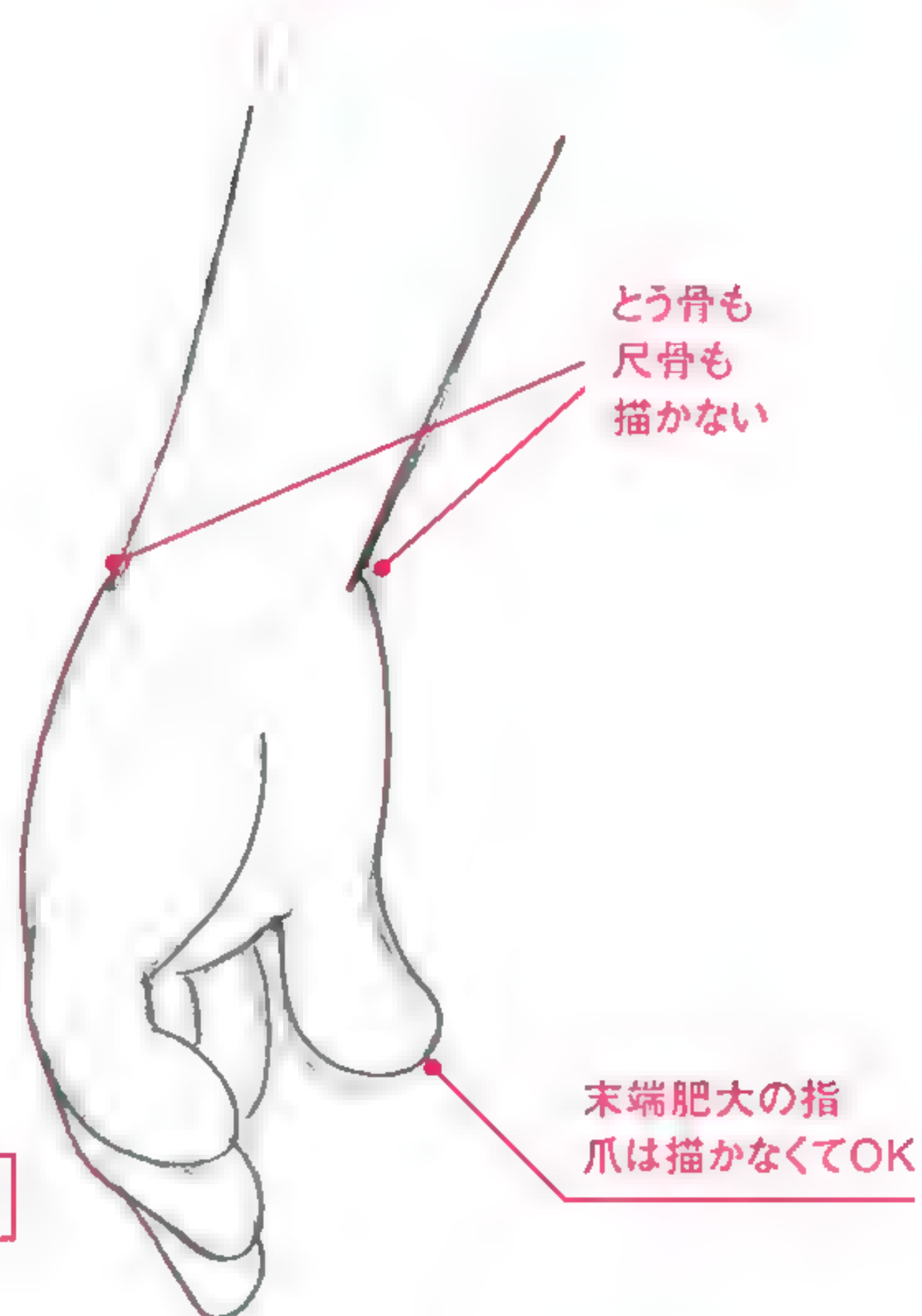


バリエーション

肥満



デフォルメ



ゾンビ

手首は太く
いかにも骨太な感じに

ところどころ皮膚がはがれ
尺骨もとび出して見える

尺骨を強調して
たくましさ表現

指がありえない方向に
曲がっている

獣人

爪は大きく長く鋭く

尺骨ととう骨を
意識した形状の外殻

メカ系

昆虫系

弱い関節部分を
カバーするための
硬く厚いパーツ

カギ爪型
の指先

指は3つの四
角いパーツに
分かれている
ので、人間の
指との違いを
意識して描く

指先はセンサーになっている

03 自然に下ろす II

手を下に向けてだらりと下している状態を、手の甲斜め側から描いてみましょう。脱力しているときは、指が少し内側に丸まります。4本の指のつけ根は弧をあまり描かないで並ぶことがあります。

さまざまな人の手



<自然に下ろす(前)>

自然に垂らした手は
意外と難しい
つかが入った絵に
なってしまうがら。

このラインを特になめらかに

爪は縦に長く
先を丸くする

指の曲げ方も
ゆるくしなやかに

女性

反転

少女

尺骨は出さず
やわらかいラインに

爪は小さく丸く

指は短めに描くと少女らしくなる

尺骨は意識するが
ゴツくならないように注意する

短めで
ほど良い肉づきの指

少年

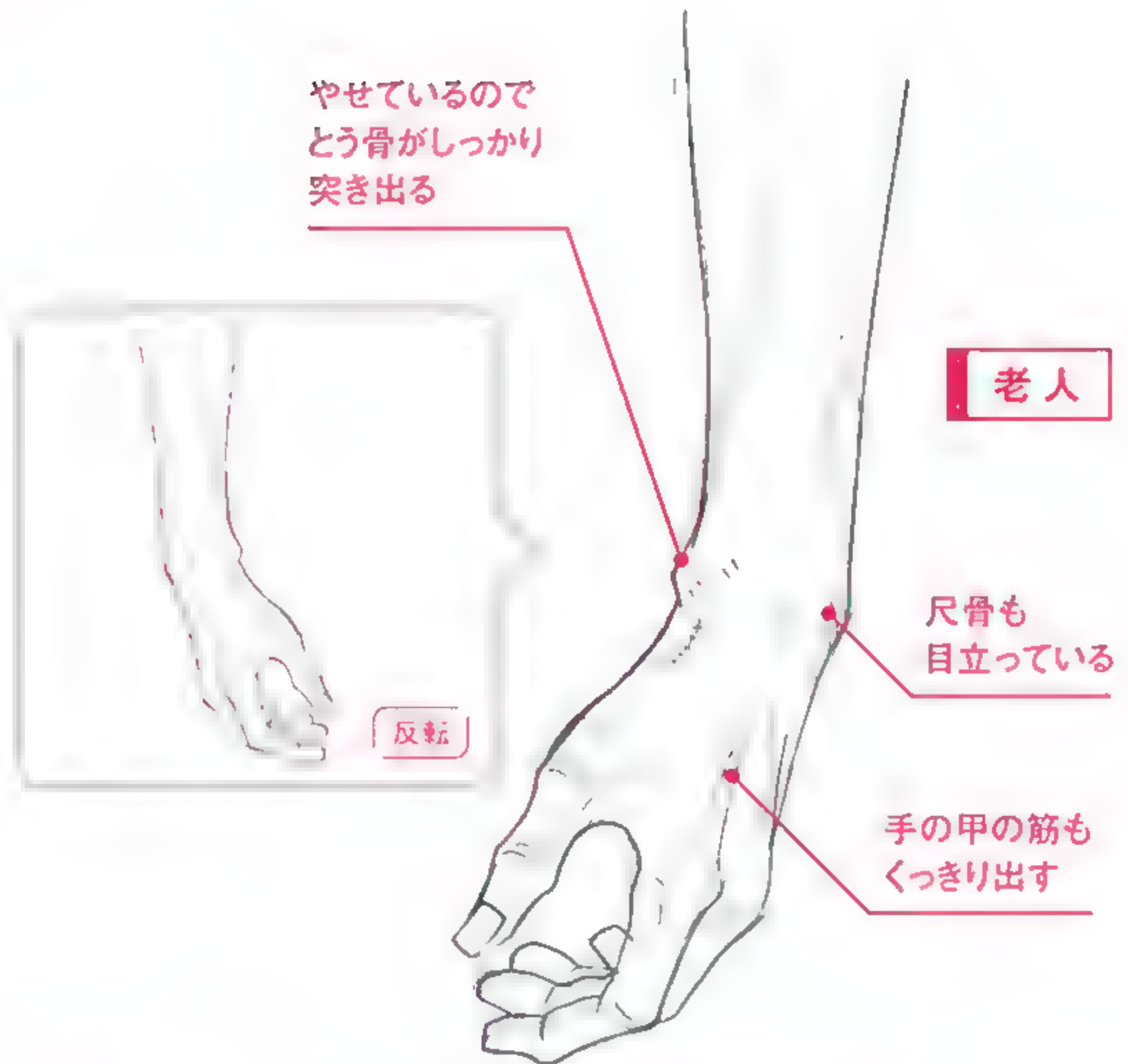
反転

幼児



やせているので
とう骨がしっかり
突き出る

老人



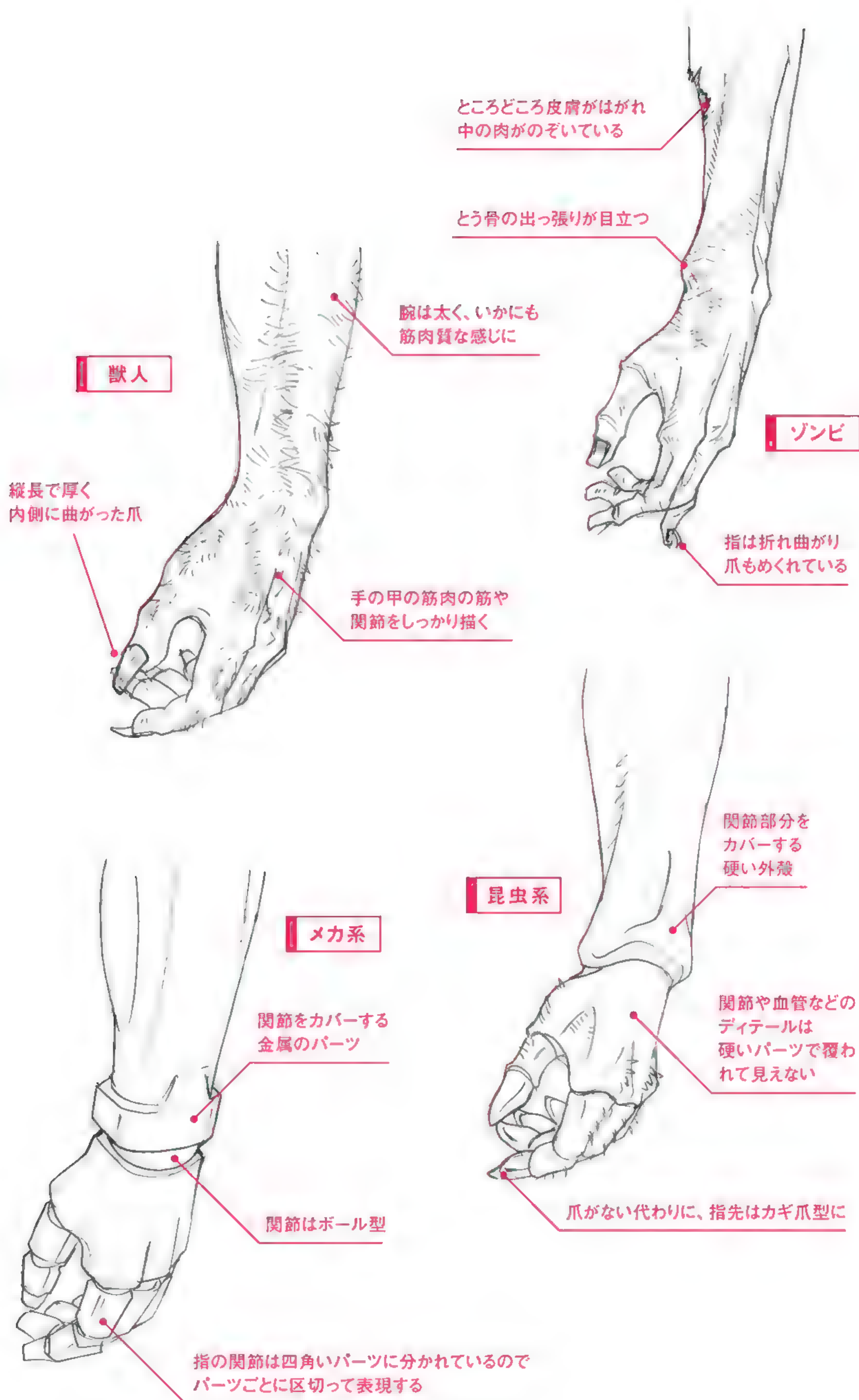
肥満



バリエーション

テフォルメ

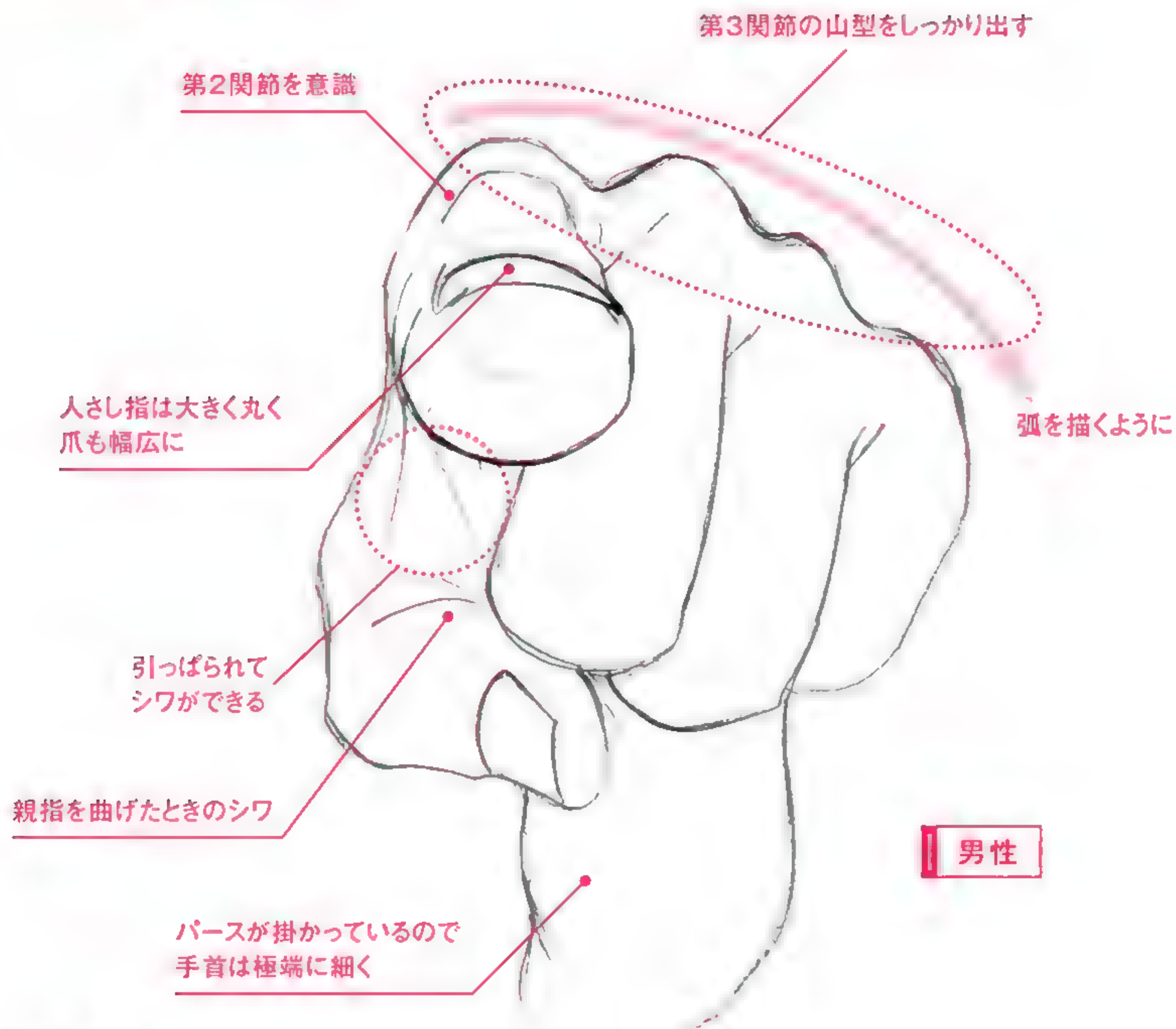


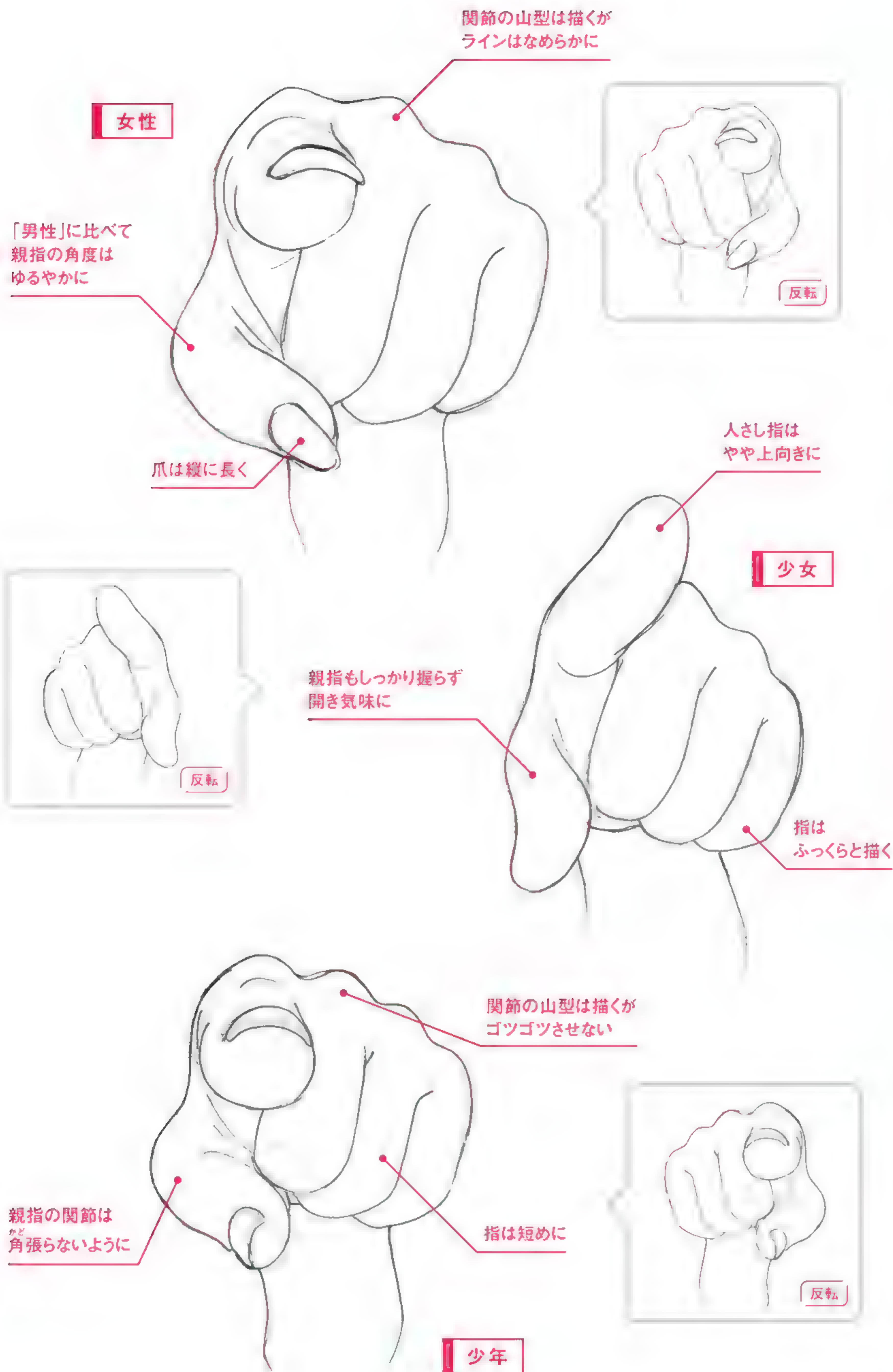


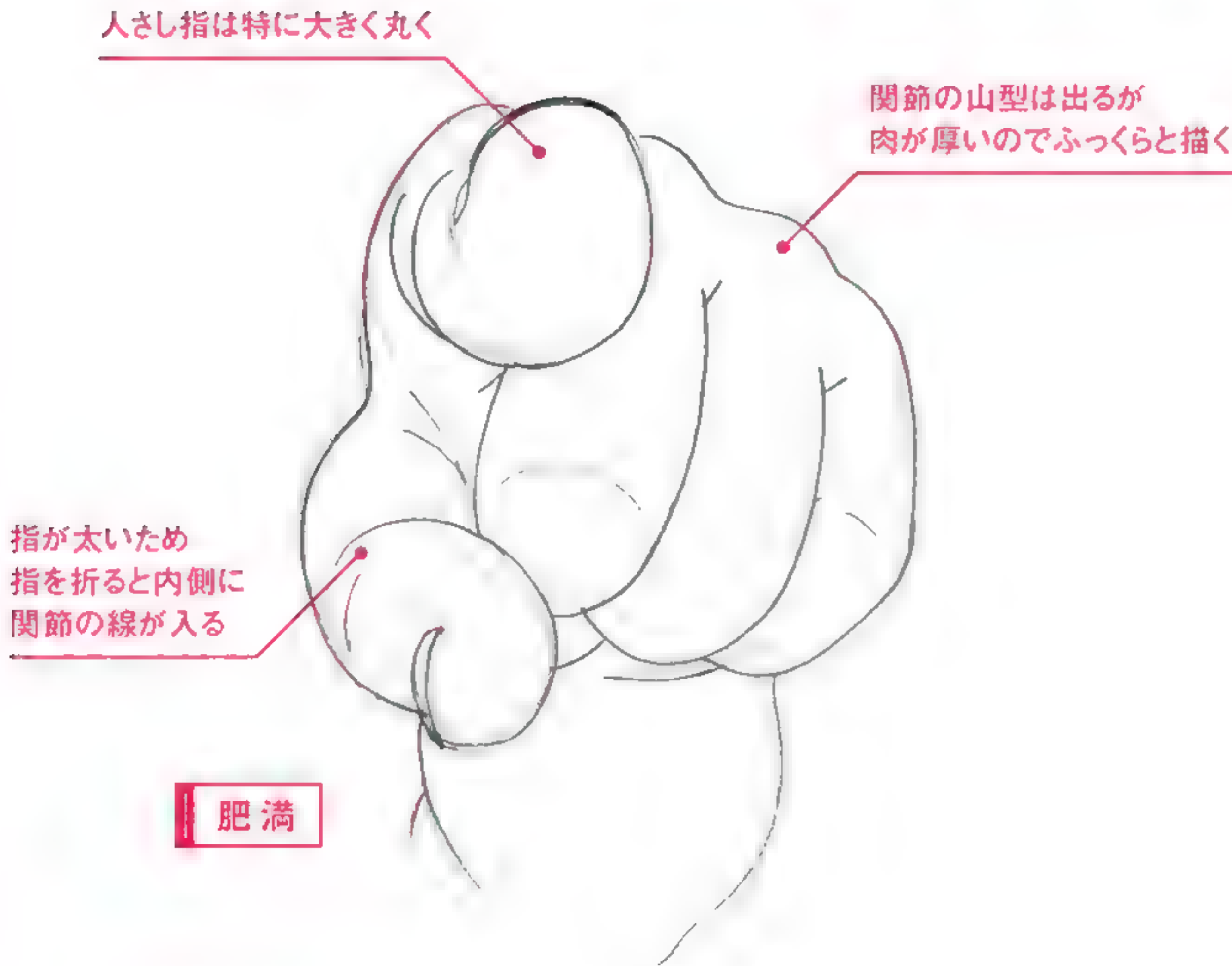
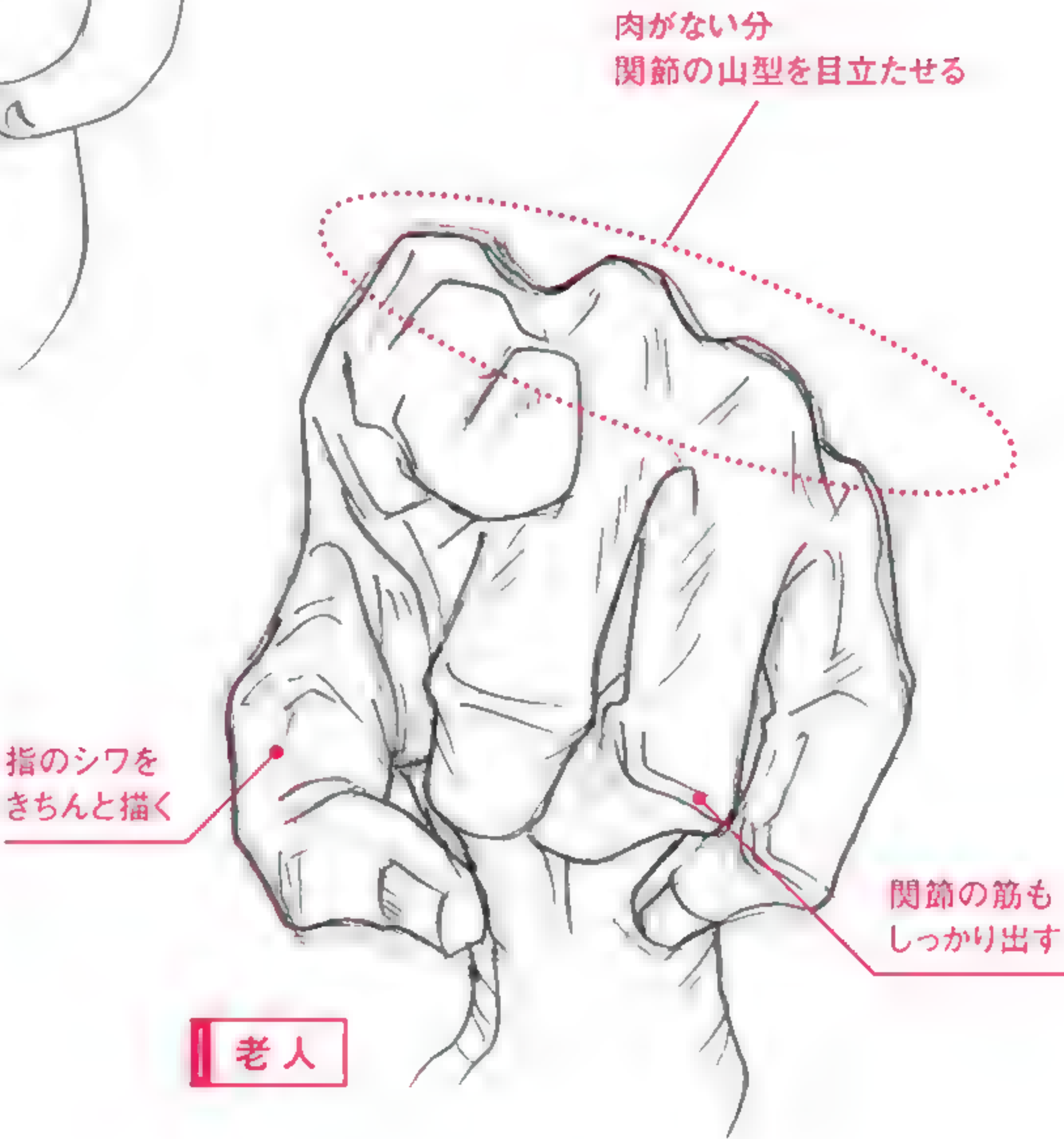
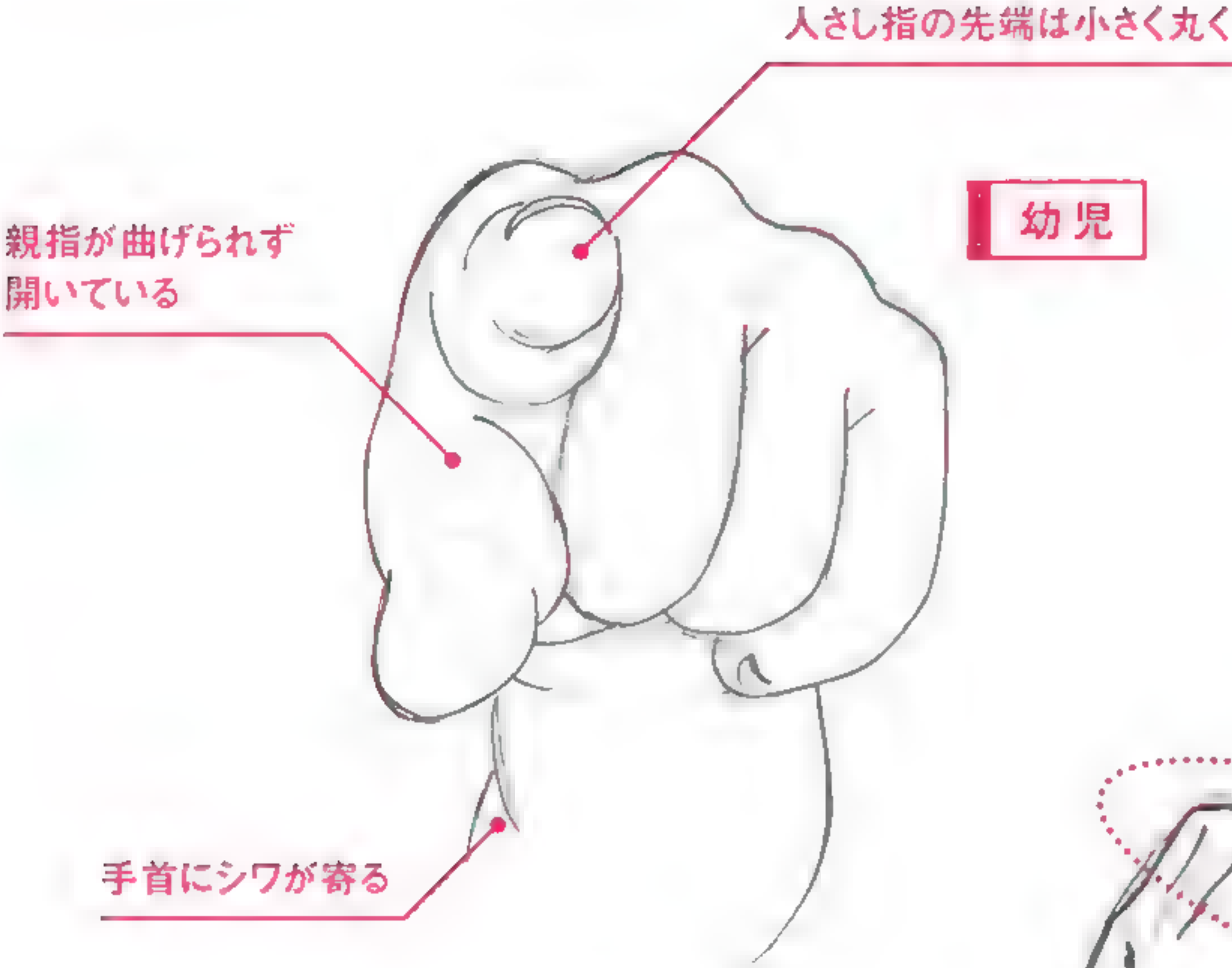
04 指をさす

人差し指で人をさしたときを正面から描いてみましょう。横から描くよりも、平面になりやすく描くのが難しいアングルです。パースを意識して立体感が出るよう、人差し指の先ほど大きく描き、逆に手首は細く描きます。

さまざまな人の手







バリエーション

人さし指は特に丸く大きく描く

デフォルメ

指は1本1本を
太く丸く肉厚に

人さし指の
関節の線を
しっかり描く

関節の山型を
強調する

爪は大きく長く鋭く

獣人

COLUMN

パースは効果的

指をさすポーズでは「パースを意識して……」と書きましたが、パース(=パースペクティブ)とは遠近法のことです。簡単に言えば「遠くの物は小さく見えるのでそのように描く」ということなのですが、言うのは簡単ですが実行するのはなかなか難しいのです。

さて、指をさす正面のポーズになぜパースをつけるかと言うと、その方が表現しやすいからです。右の図のようにパースをかけないで描くこともできますが、表現的には「指をさしている」が弱くなってしまいます。指のパース表現は、ここにあるモデルを参考にコツをつかんでください。「何を表現したいのか」、そこを忘れないようにしましょう。

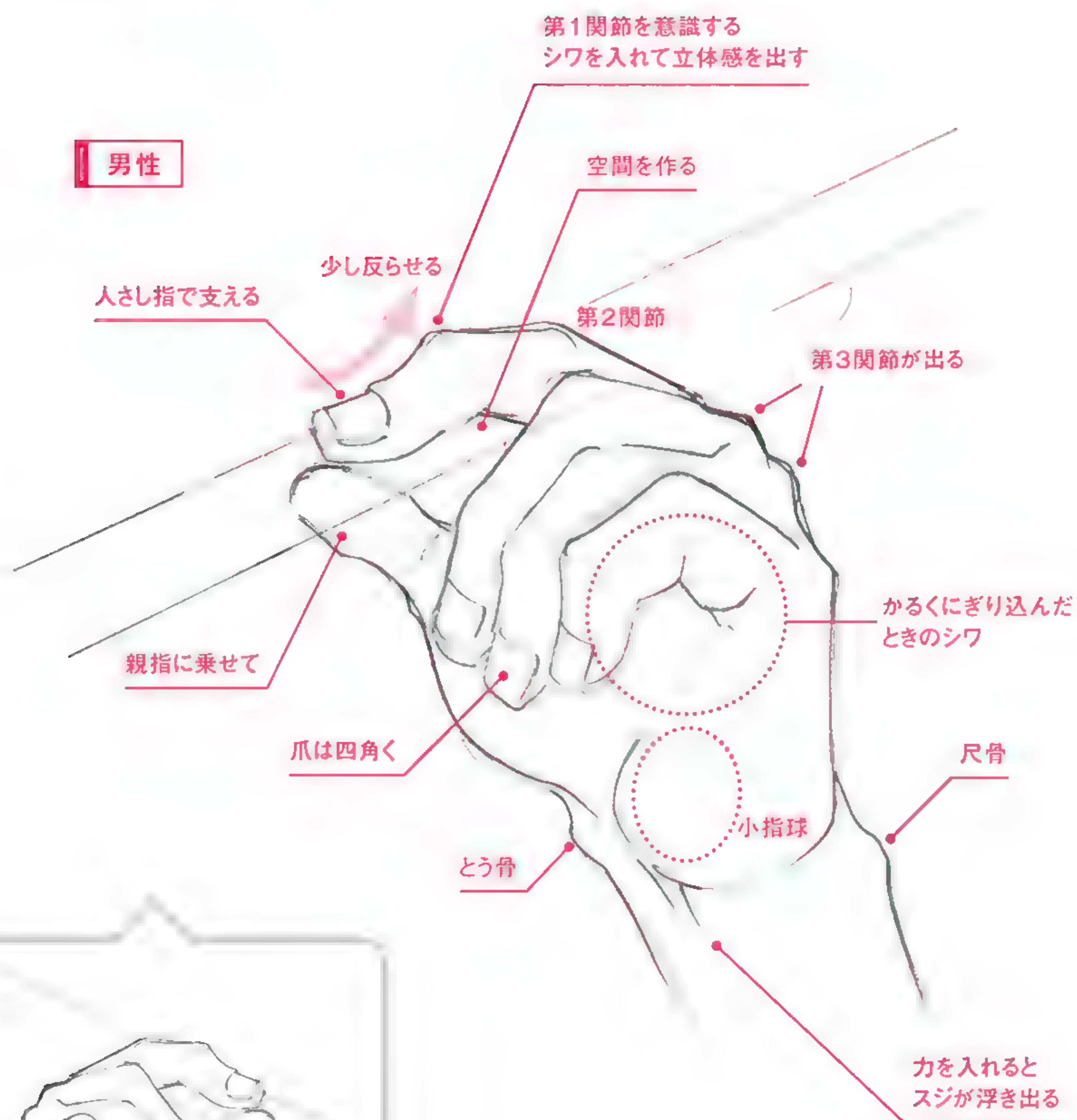


05 細いものを持つ

人差し指で、細いものを持つ手です。指先には力が入っています。重さをあまり意識せず、指でバランスをとった状態なので、持つものと手の角度を意識して描きます。手首との角度にも注意しましょう。

さまざまな人の手

男性



反転

爪は縦長で
先端は丸く

指の曲げ方は
ゆるくなめらかに

反転

女性

尺骨は突出させず
手の平までのラインをなめらかに

とう骨もかすかに意識する

指関節は出さず
なめらかなラインに

爪は丸く

少女

短めで、ほど良い
肉づきの指

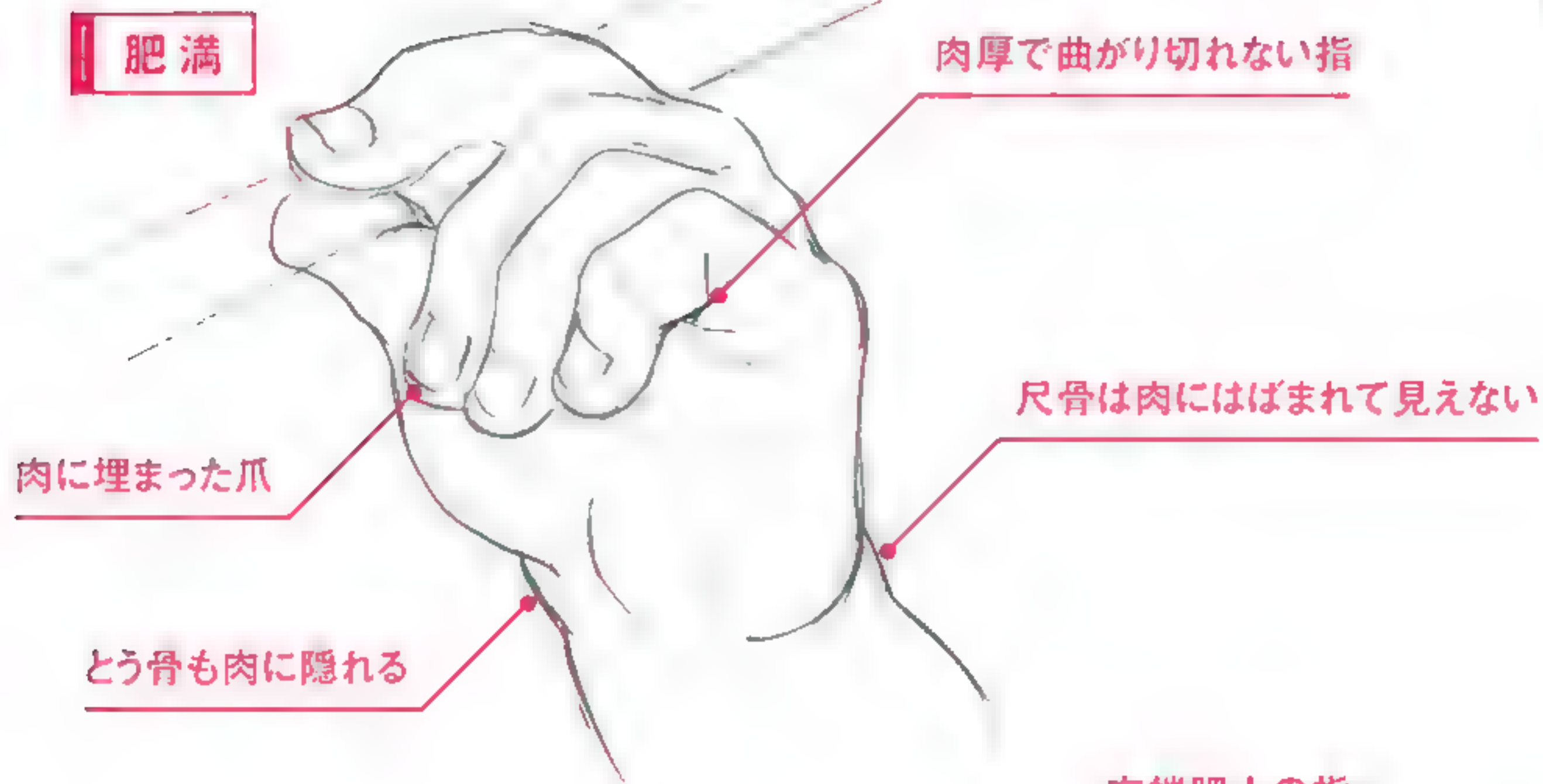
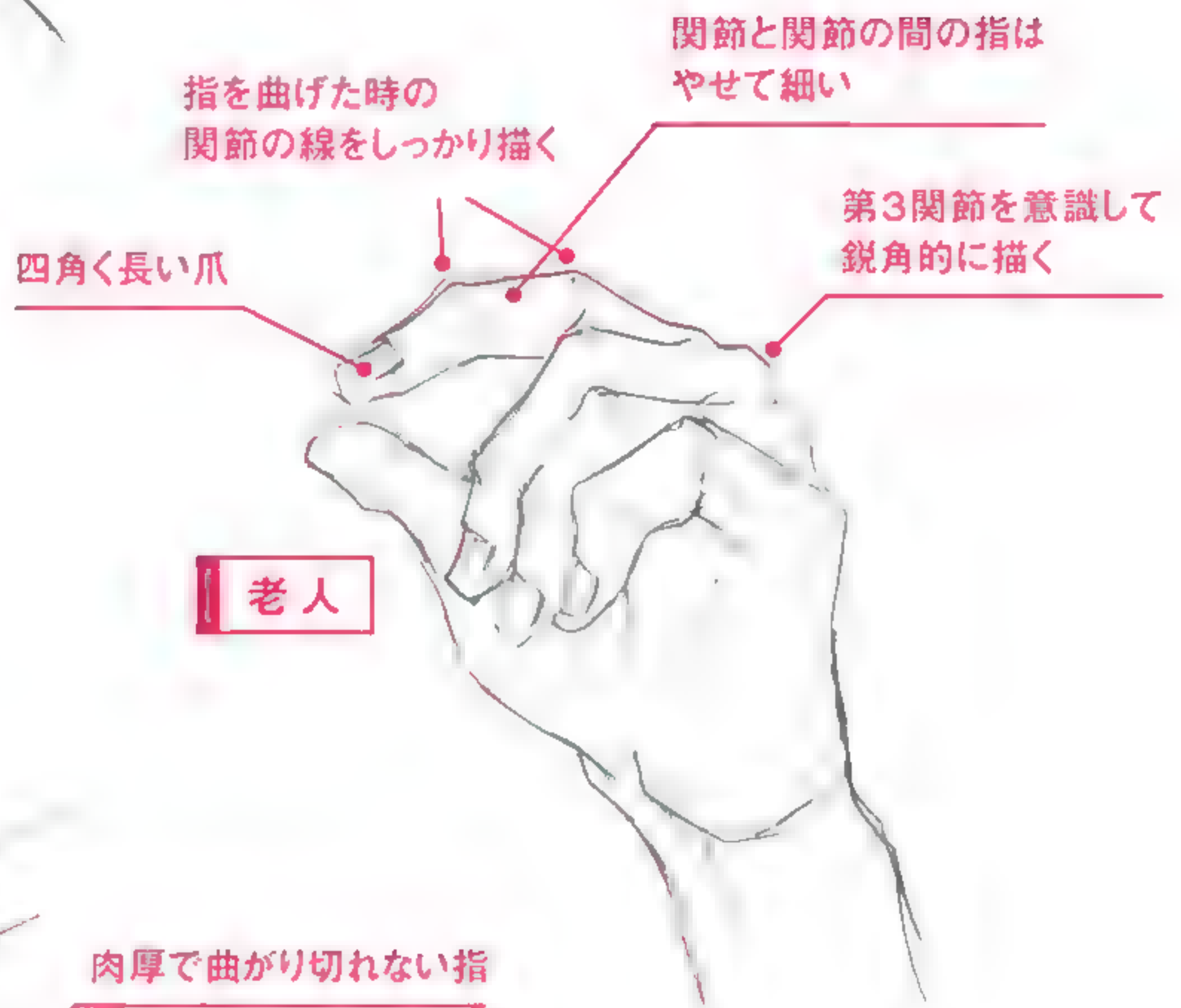
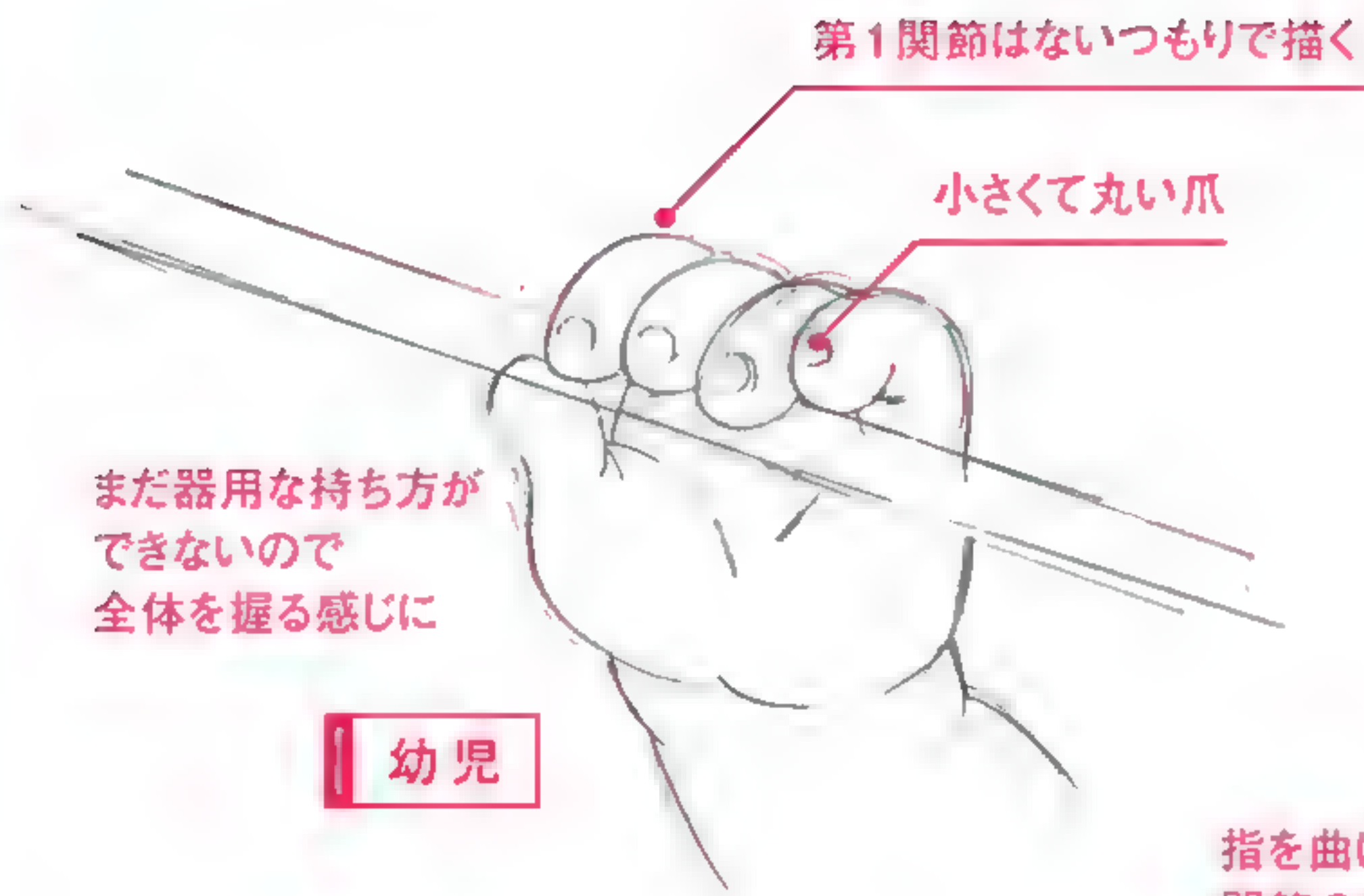
関節をしっかり意識するが
ゴツくならないように注意する

爪の形は四角いが
角は丸くする

尺骨

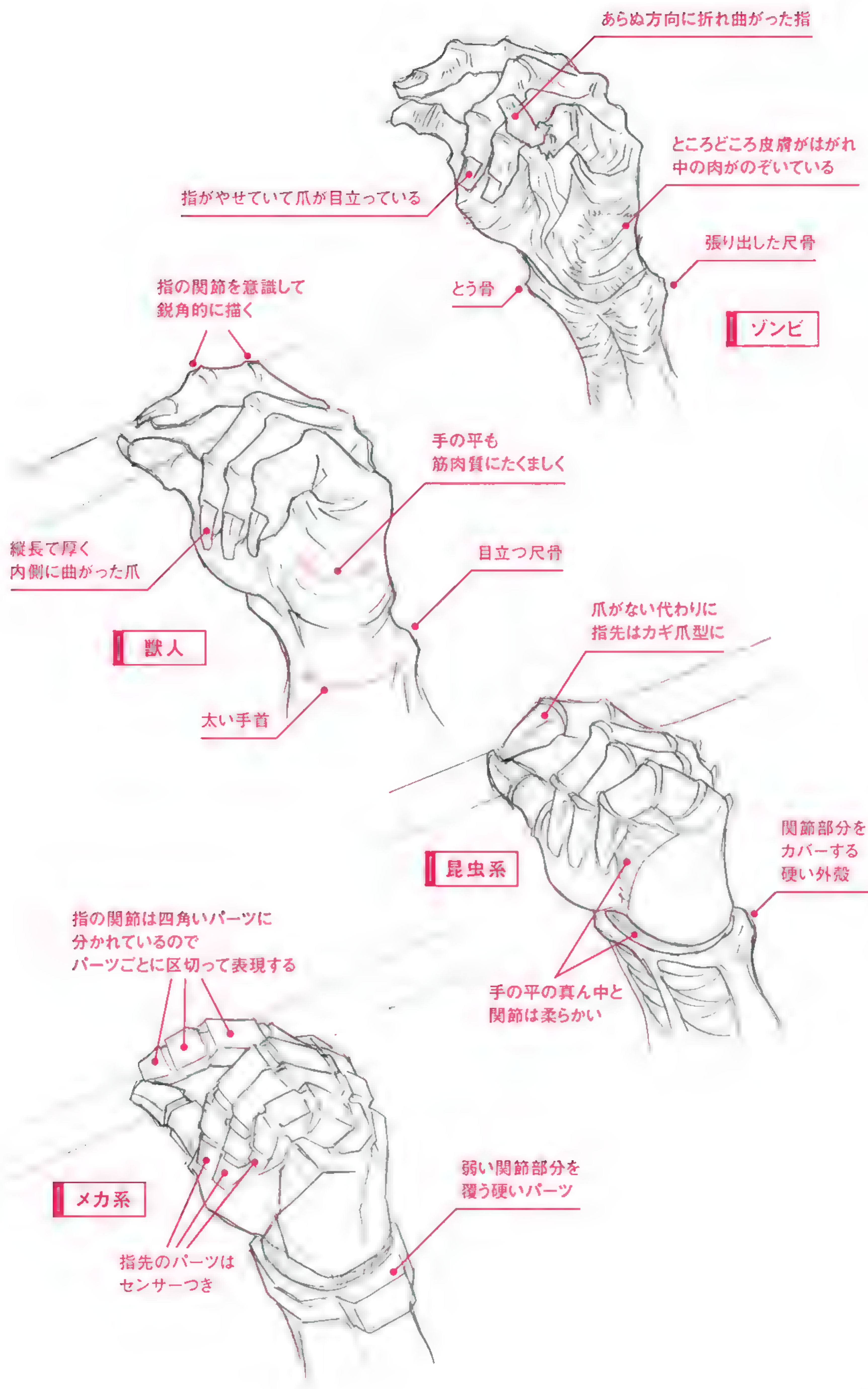
反転

少年



バリエーション





06 太いものを持つ

すべての指を使って、太いものを持つ手です。手のかなりの部分が隠れてしまいますので、むしろ隠れている部分を意識することが重要です。親指の開き方が普段と違いますので、注意してかたちを取りましょう。

基本のポイント

第1関節もしっかり曲がっている

爪は四角く幅広に

力を入れると指がくっつく

小指だけ短いので位置を注意して描く

太いものが当たるこの部分は見えないが、しっかり意識する

ふくらむ

ふくらむ

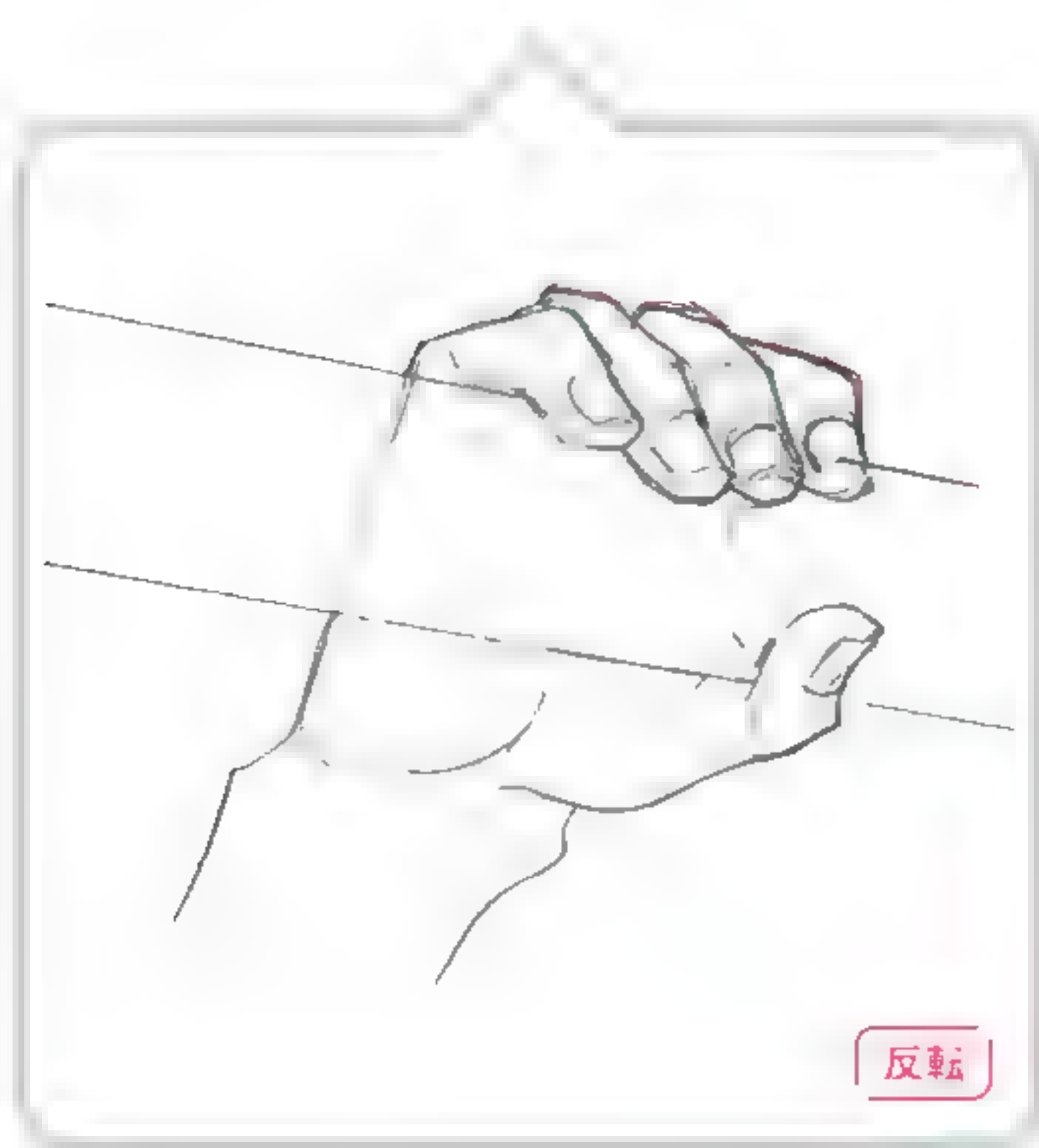
尺骨

親指のパーツは目いっぱい開いている

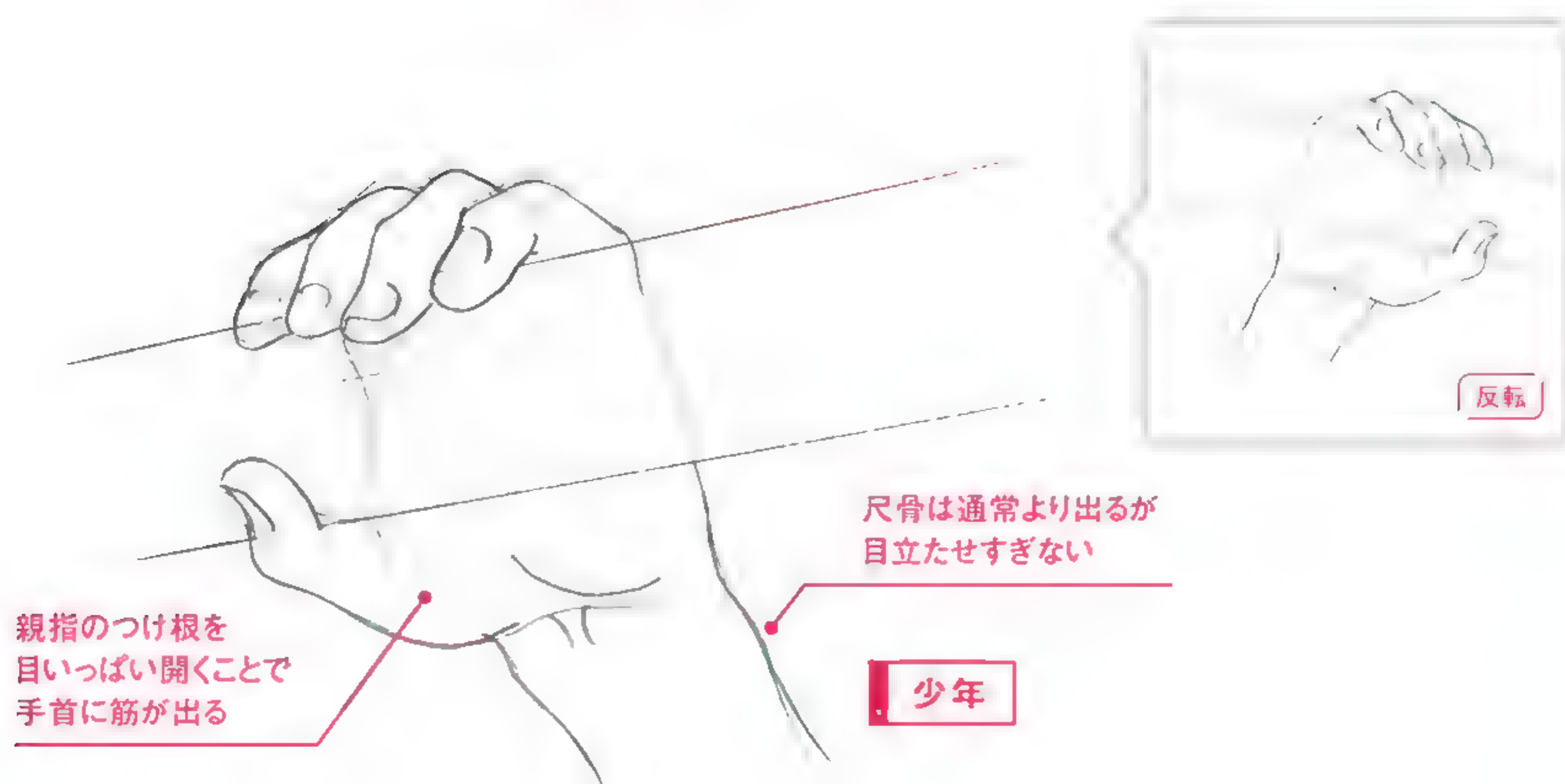
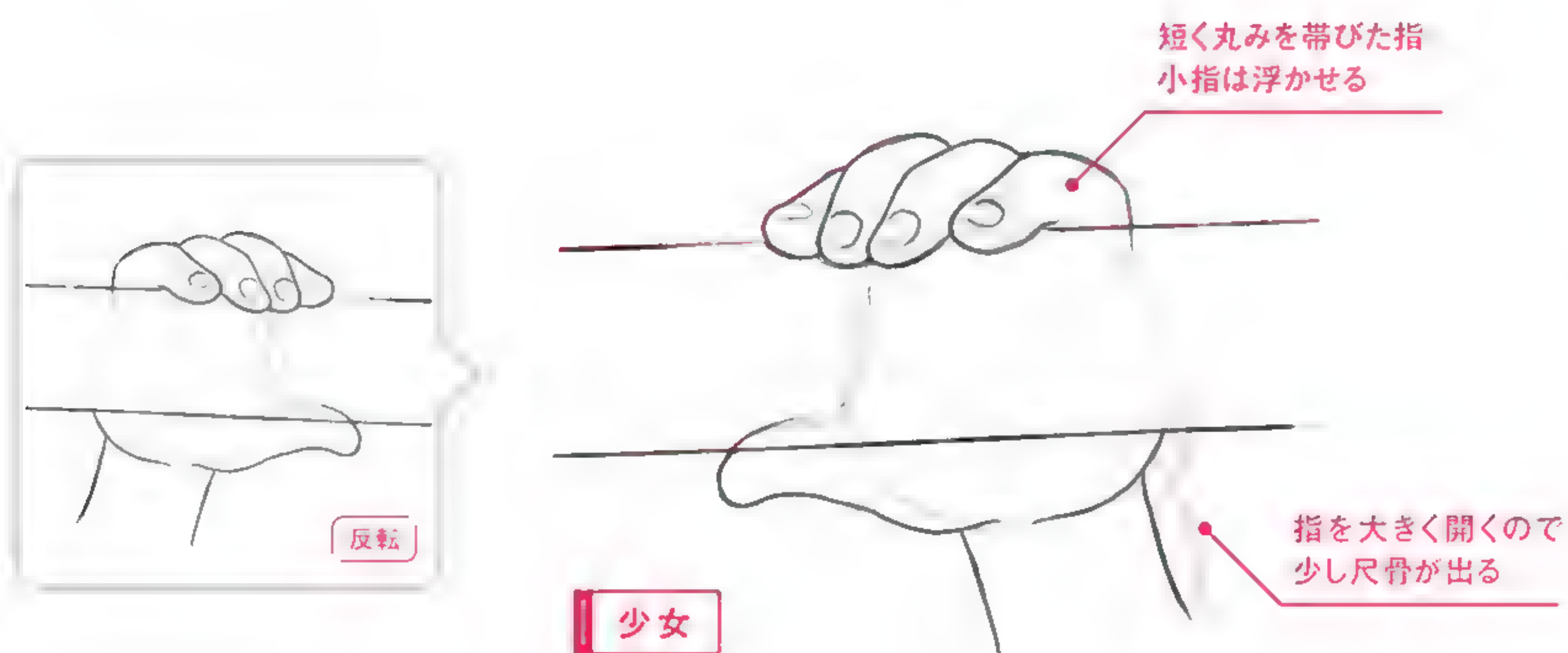
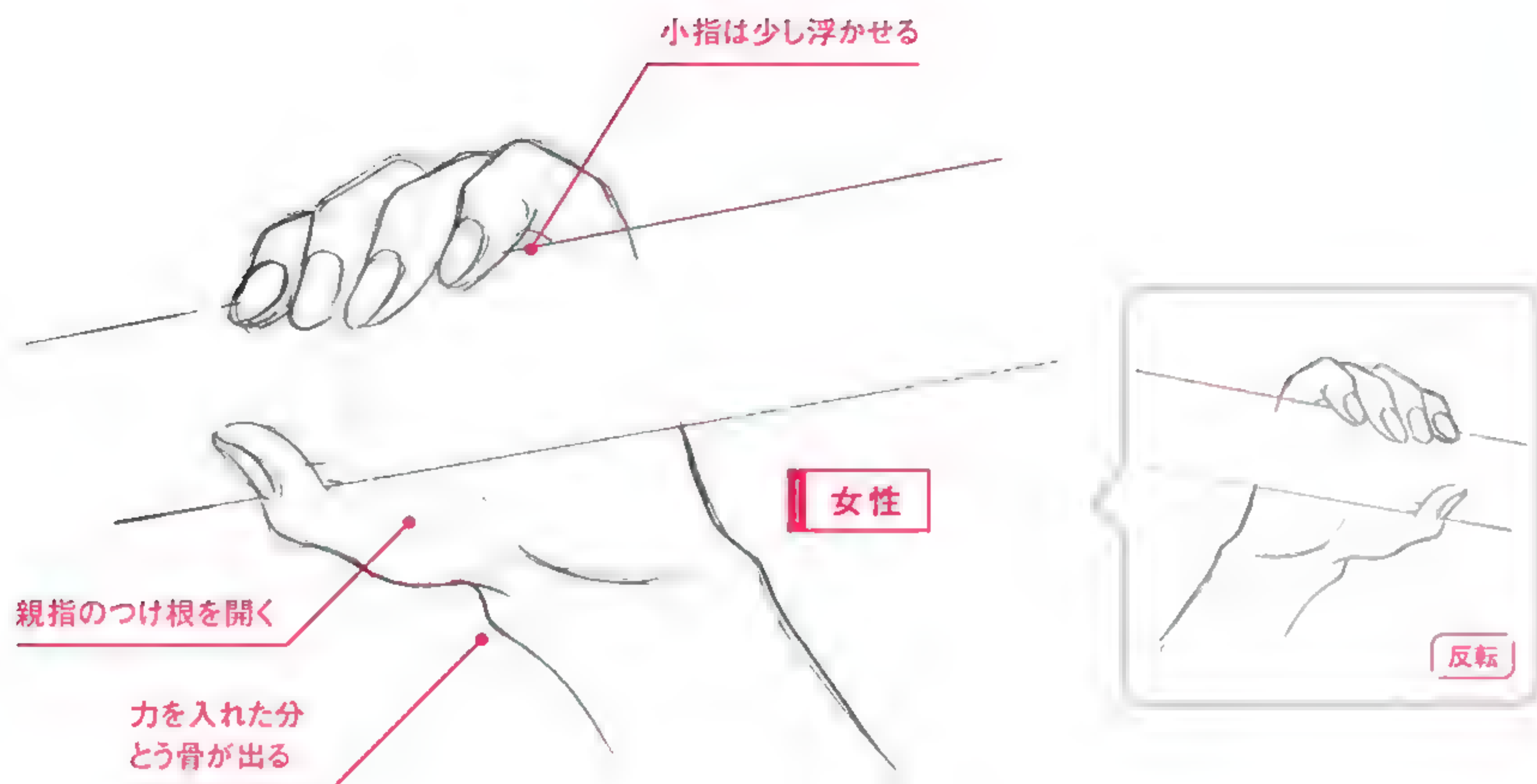
とう骨

男性

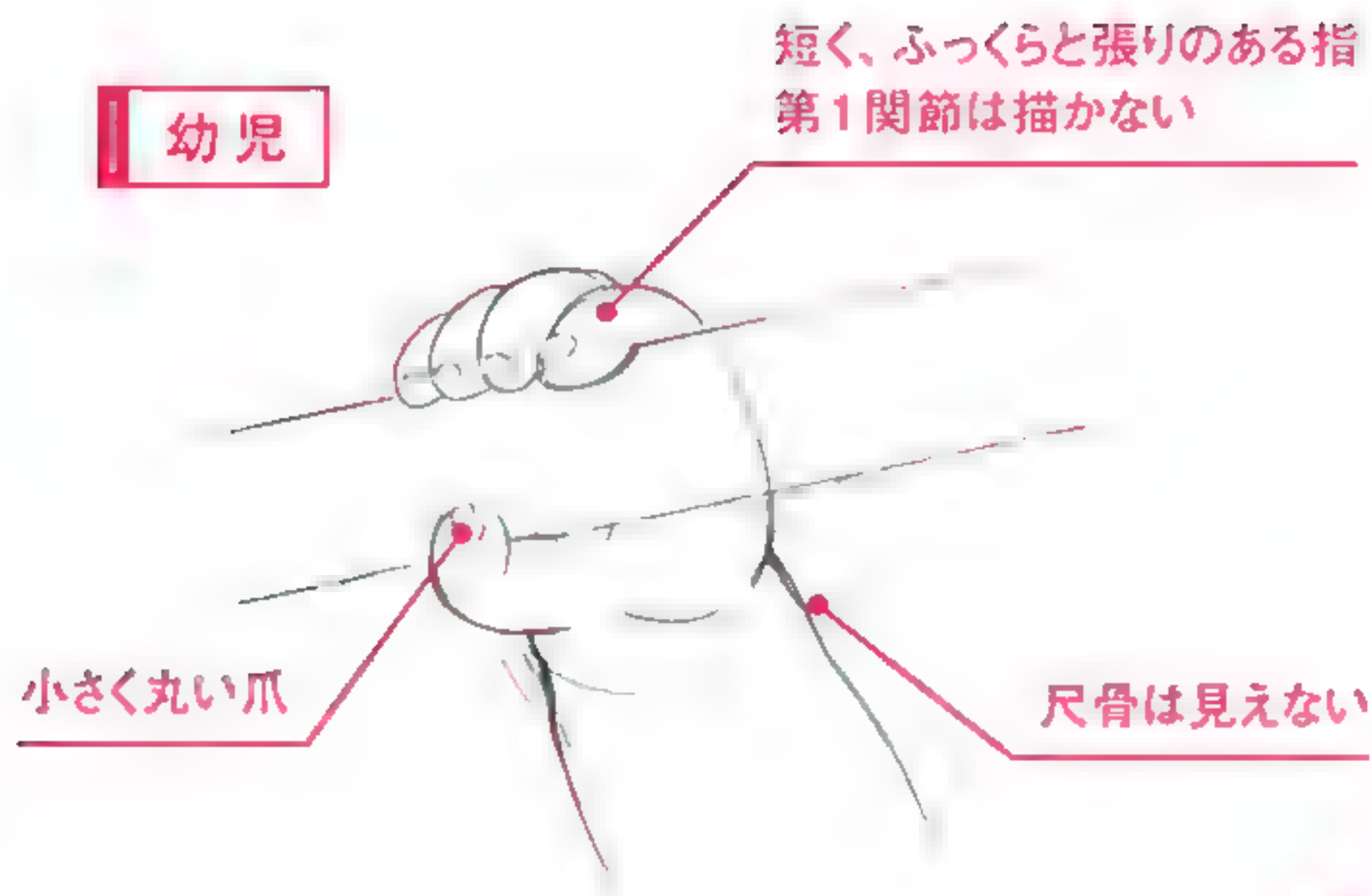
力を入れるとスジが浮き出る



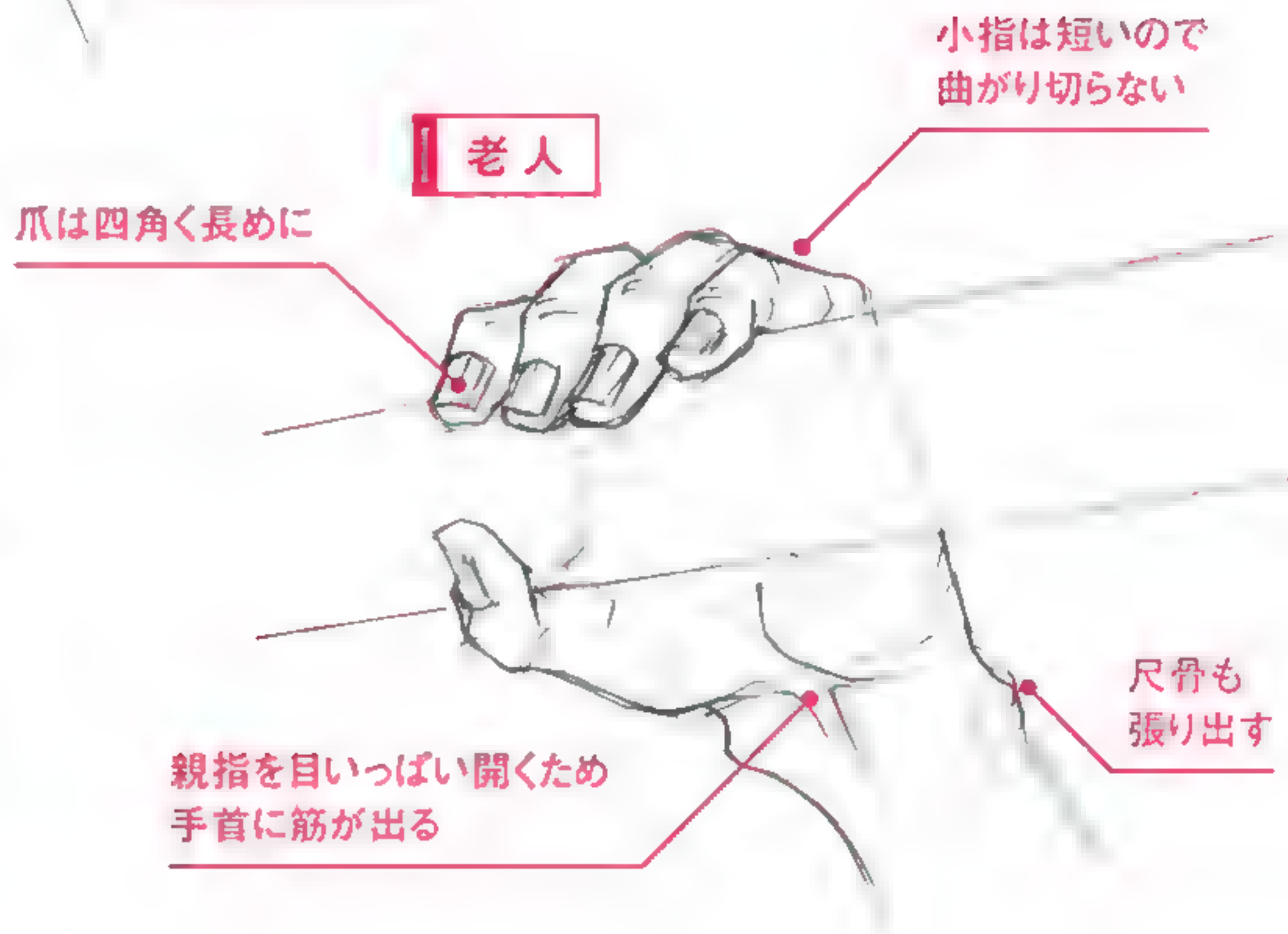
反転



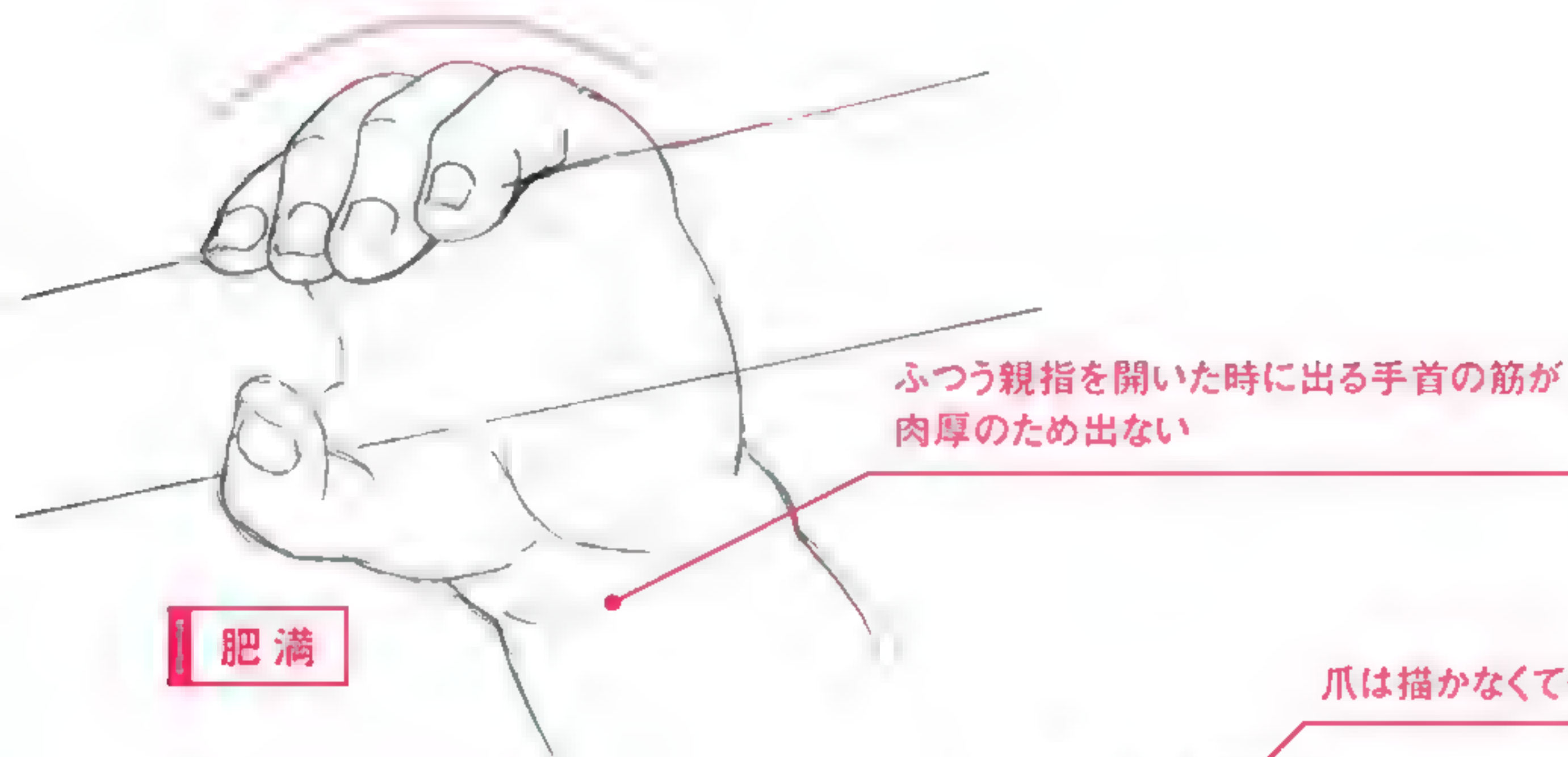
幼児



老人

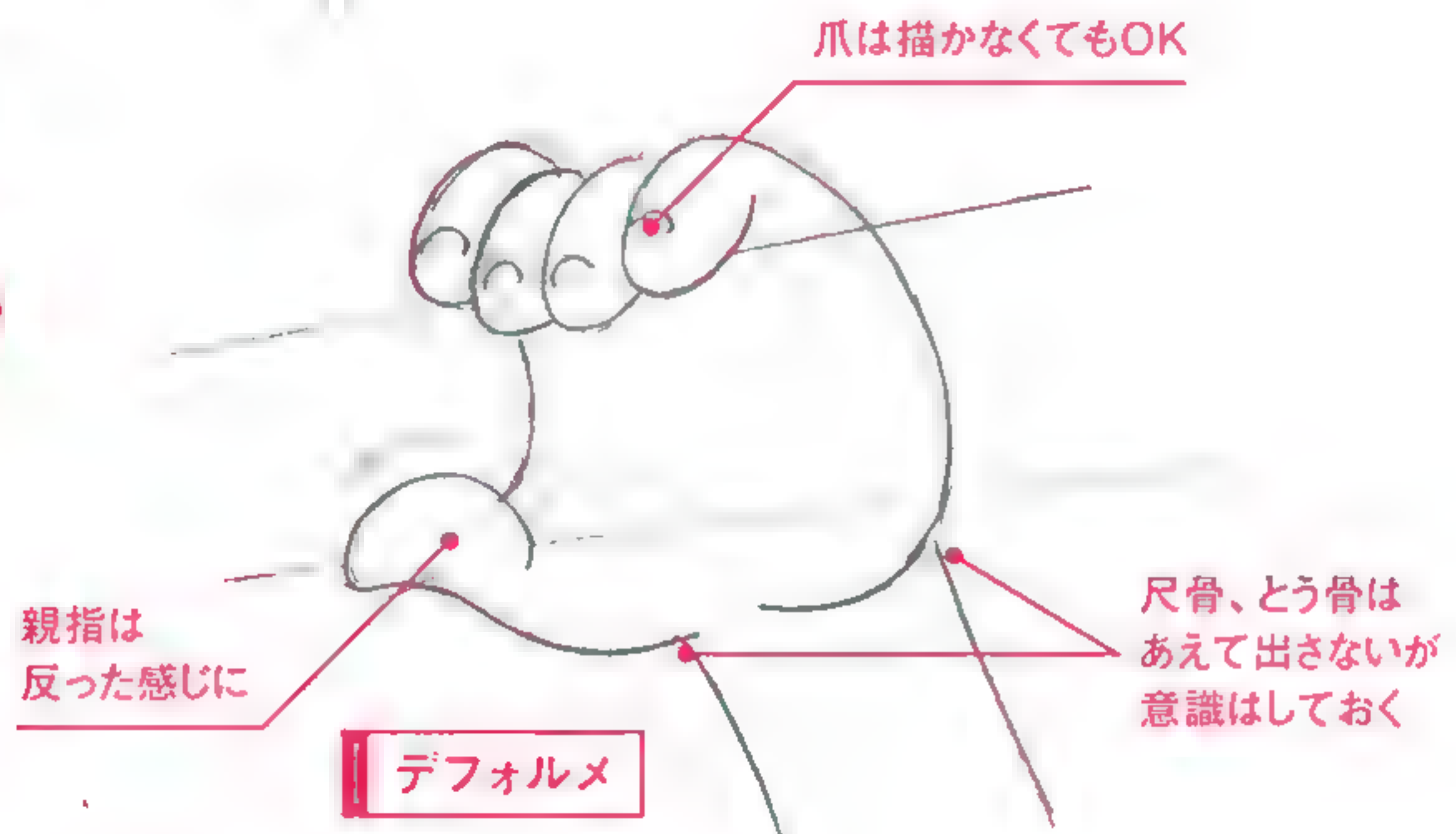


指が太いため、肉にはばまれて
指をまわし切れない

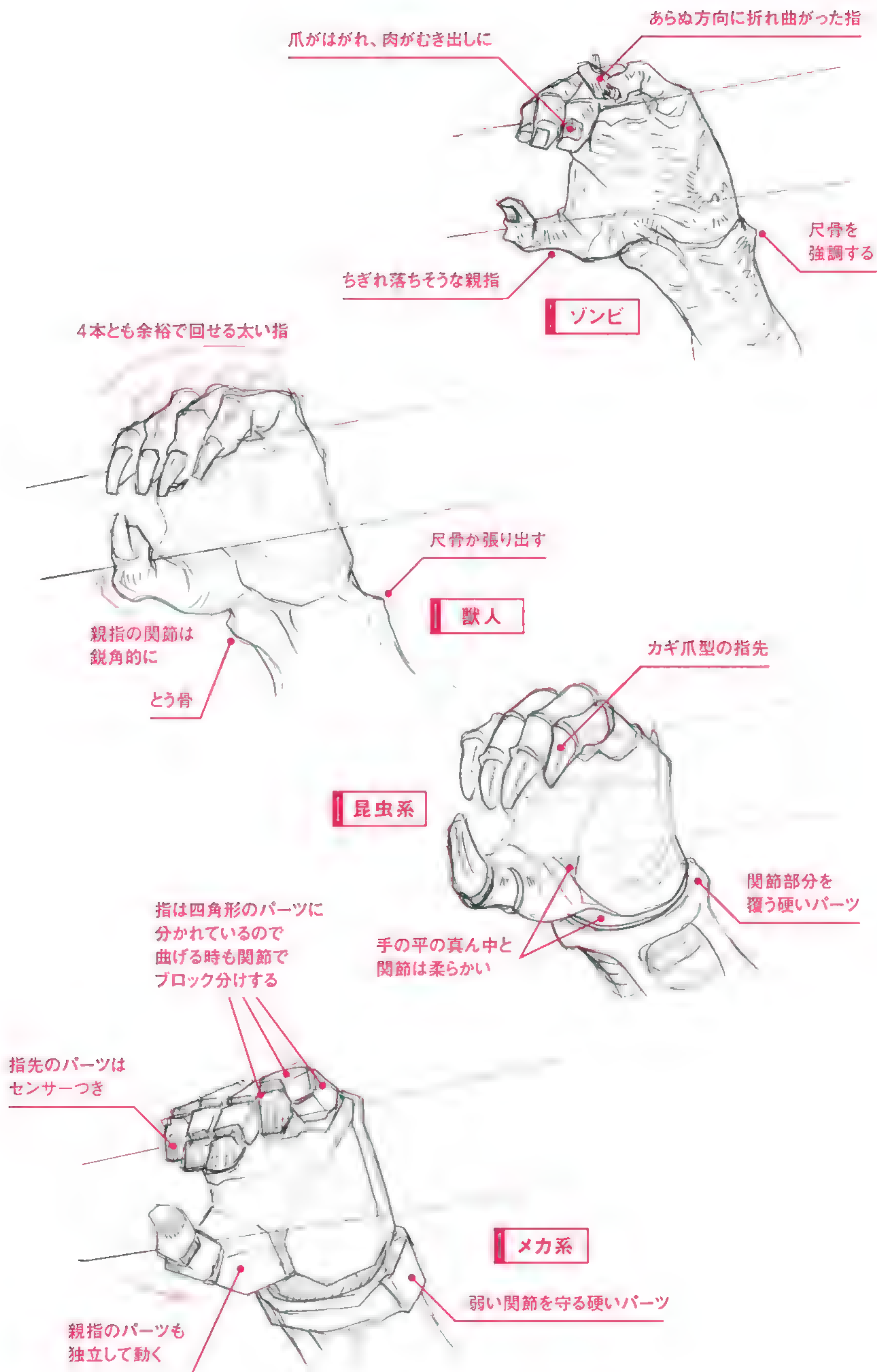


肥満

バリエーション



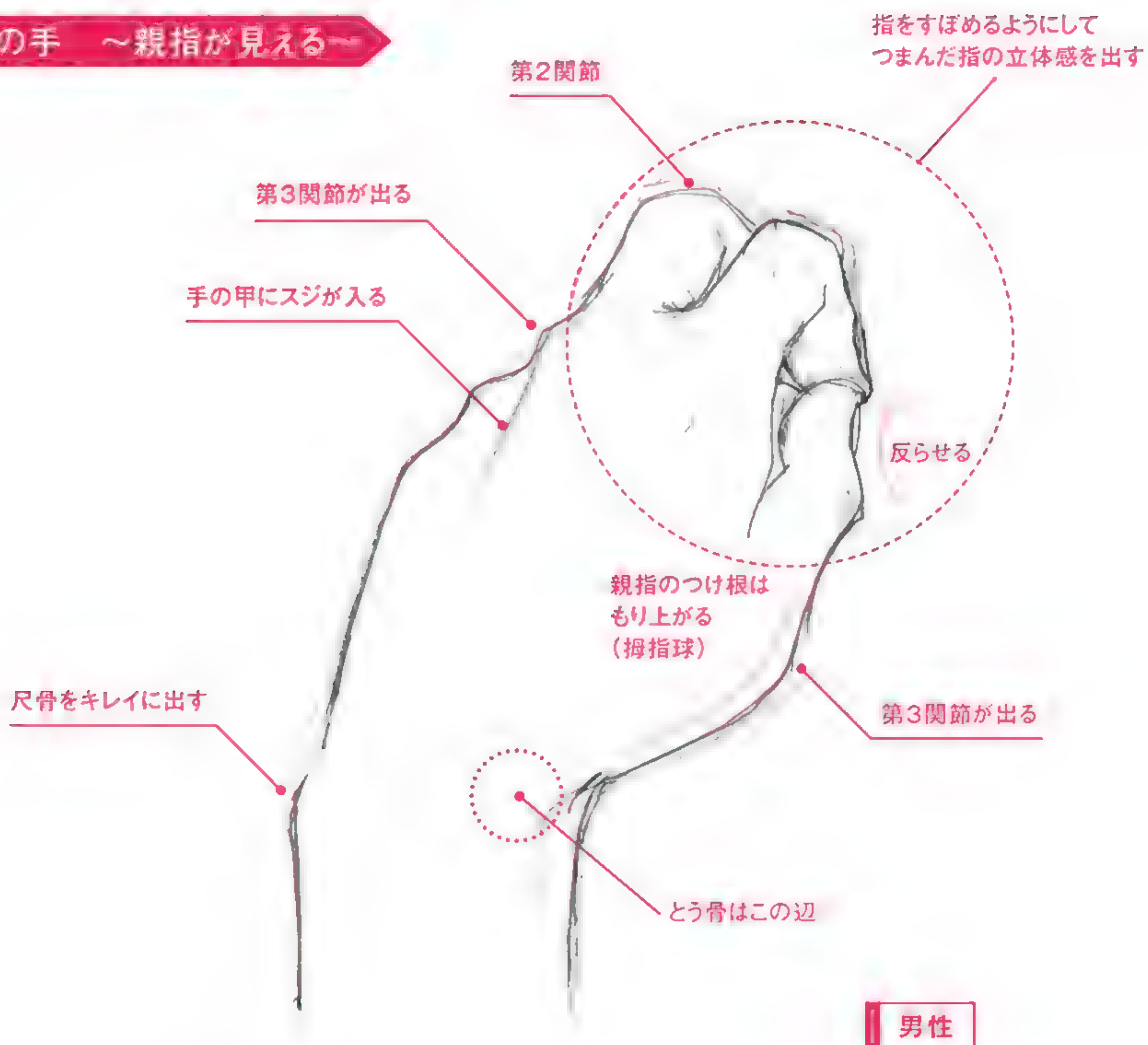
デフォルメ

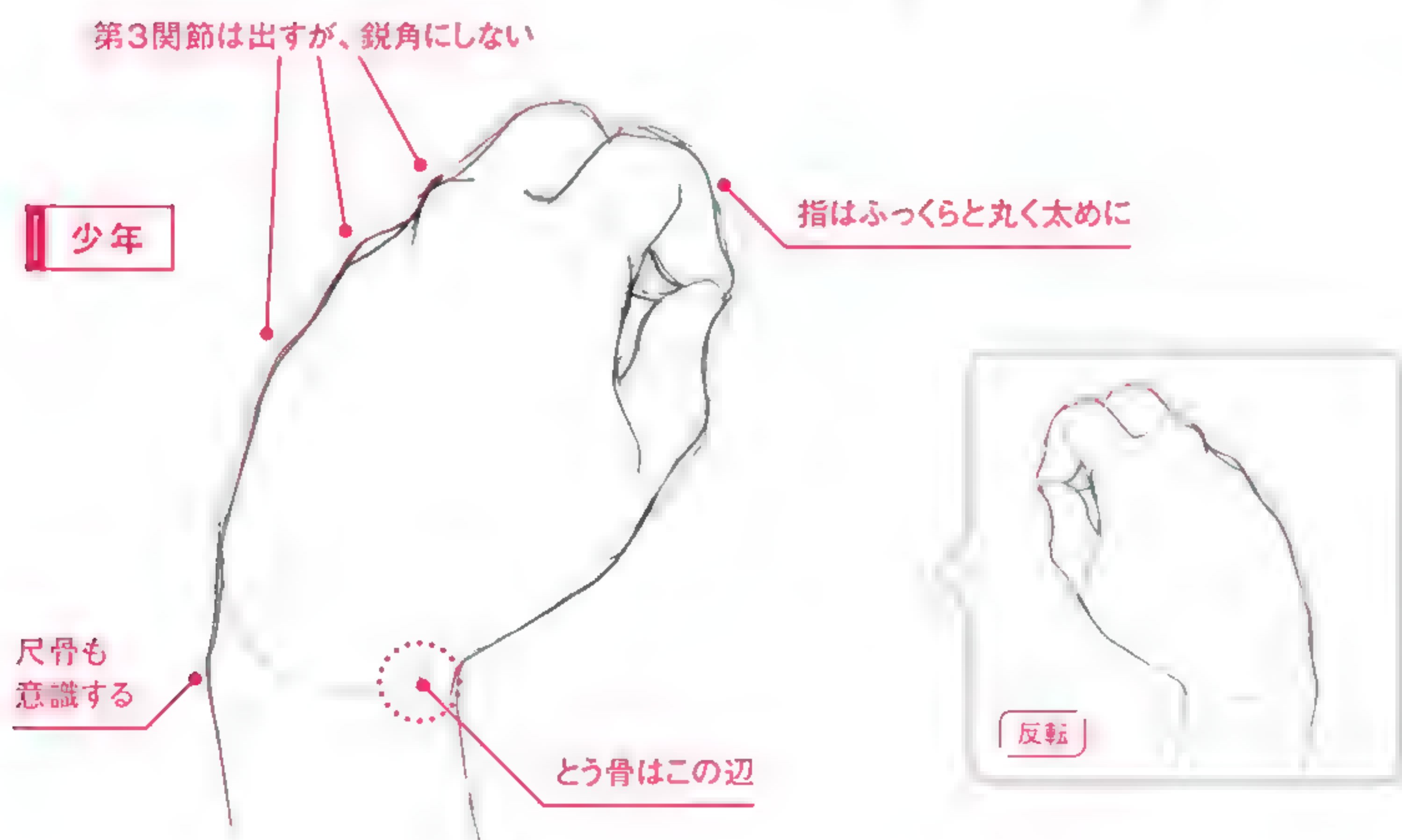
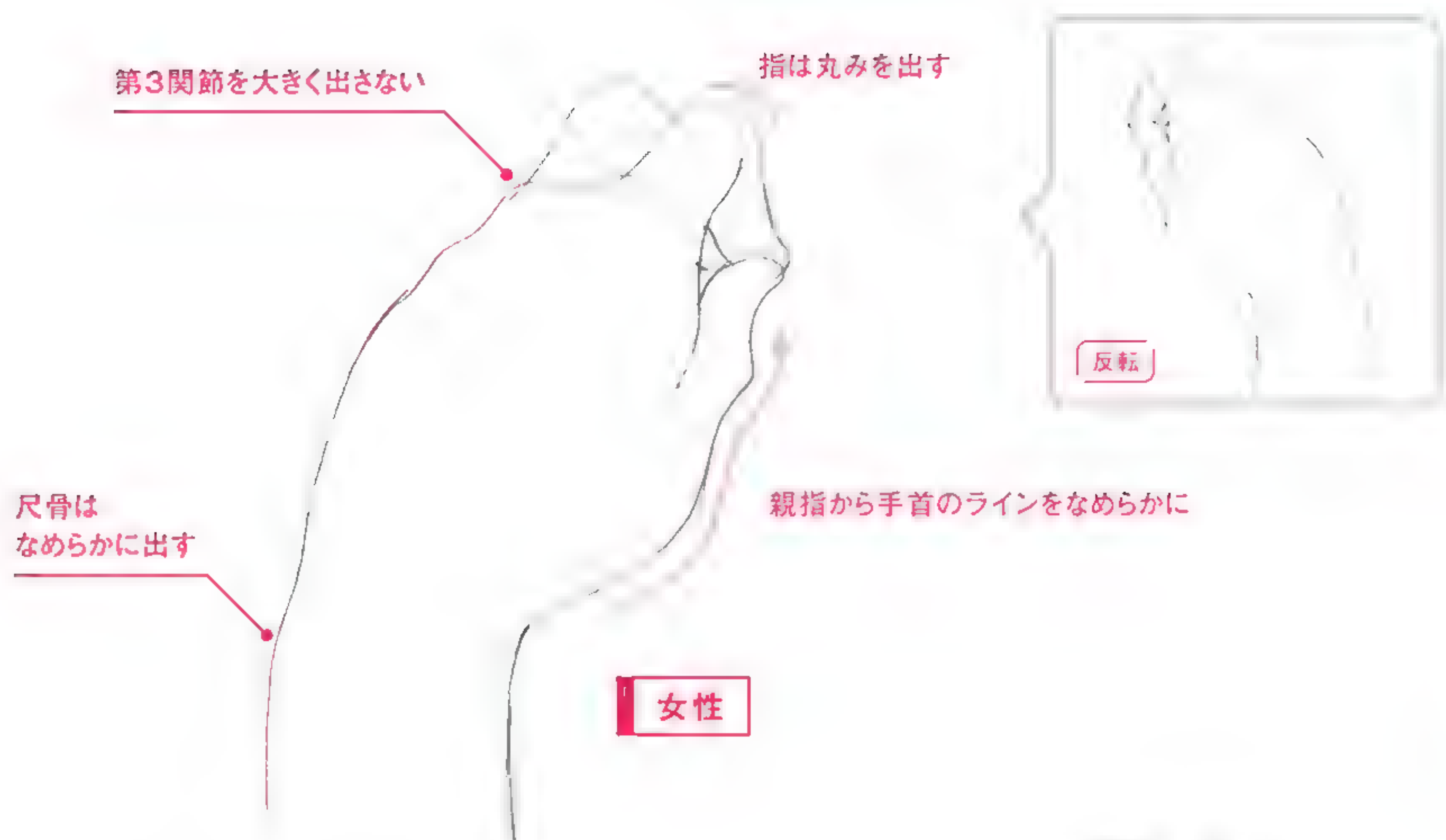


07 つまむ I

何かをつまむ動作です。親指の表現は難しいので、よく研究してください。親指だけが他の4本の指とは違う方向に動くことが大切です。親指と人さし指に力が入っています。

人の手 ～親指が見える～







反転

肉がないので血管が浮き出る

手の甲のスジを出す

やせてシワが目立つ指

尺骨を強調する

とう骨も出る

老人

第3関節の突起も肉に埋もれて見えない

関節が隠れるほど太った指

パンパンに張った手の甲

肥満

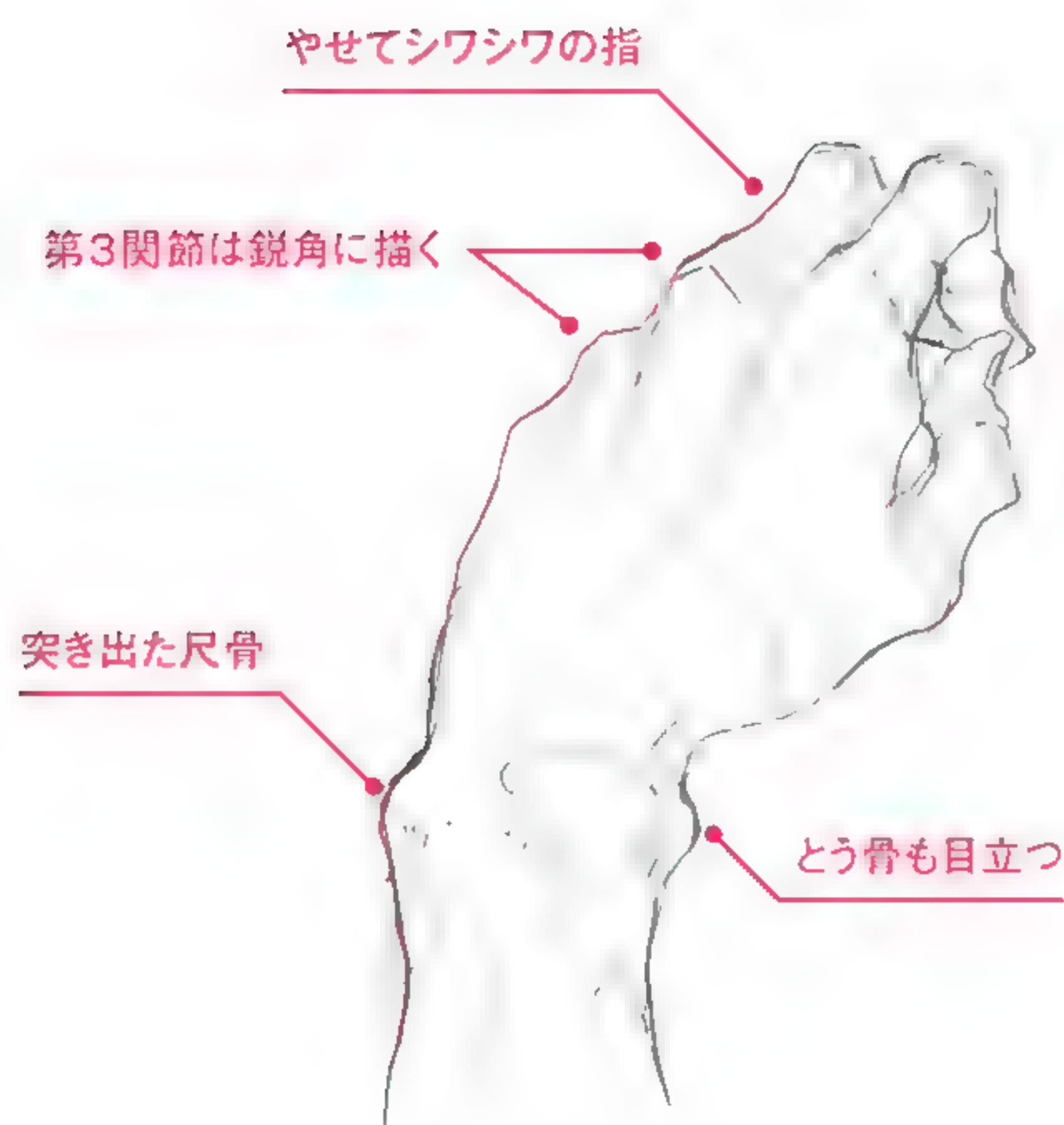
手首を曲げると、そのぶん肉が盛り上がる

バリエーション

尺骨は出さない

デフォルメ

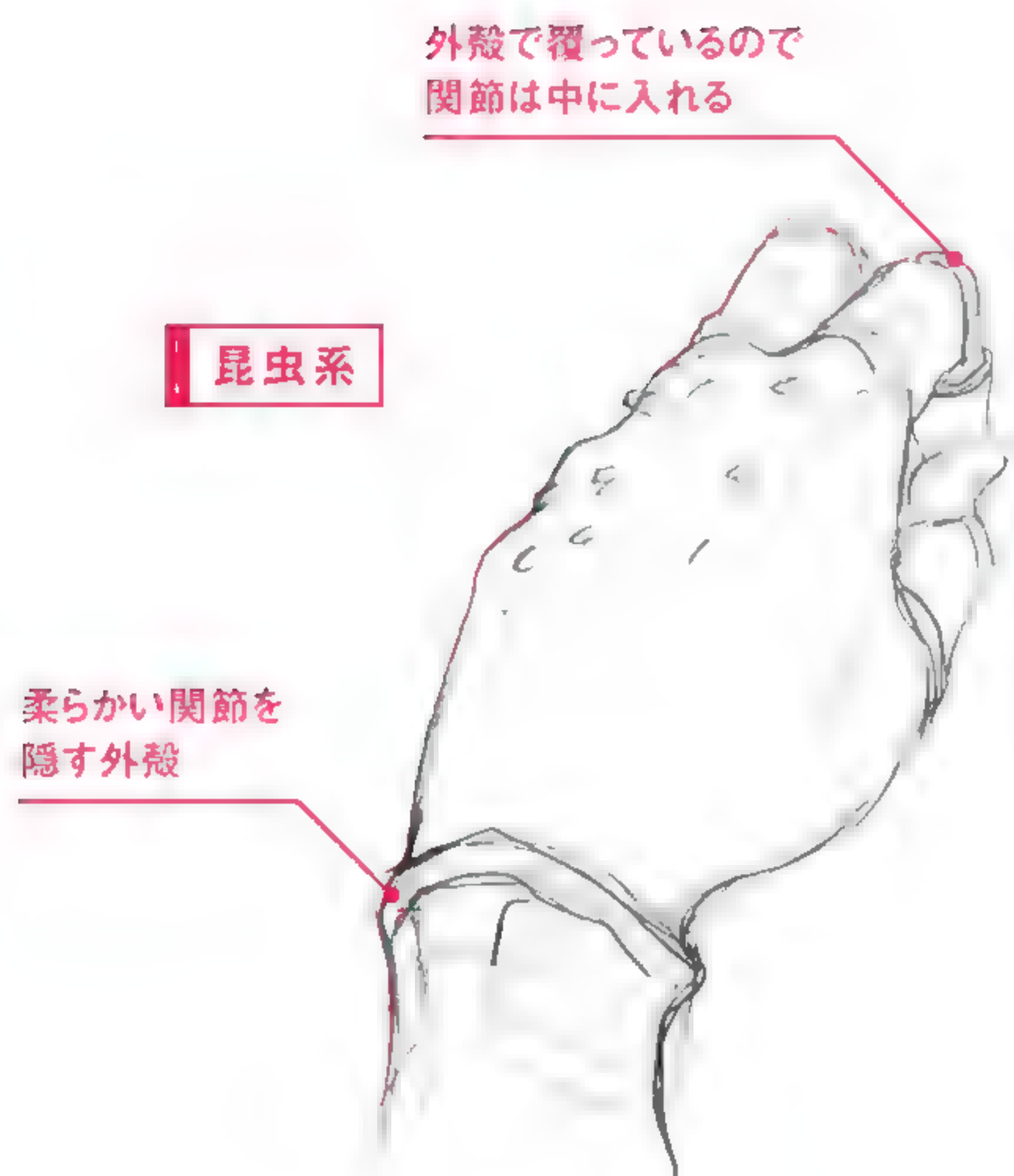
できるだけ単純なラインで表現する



ゾンビ



獣人



昆虫系

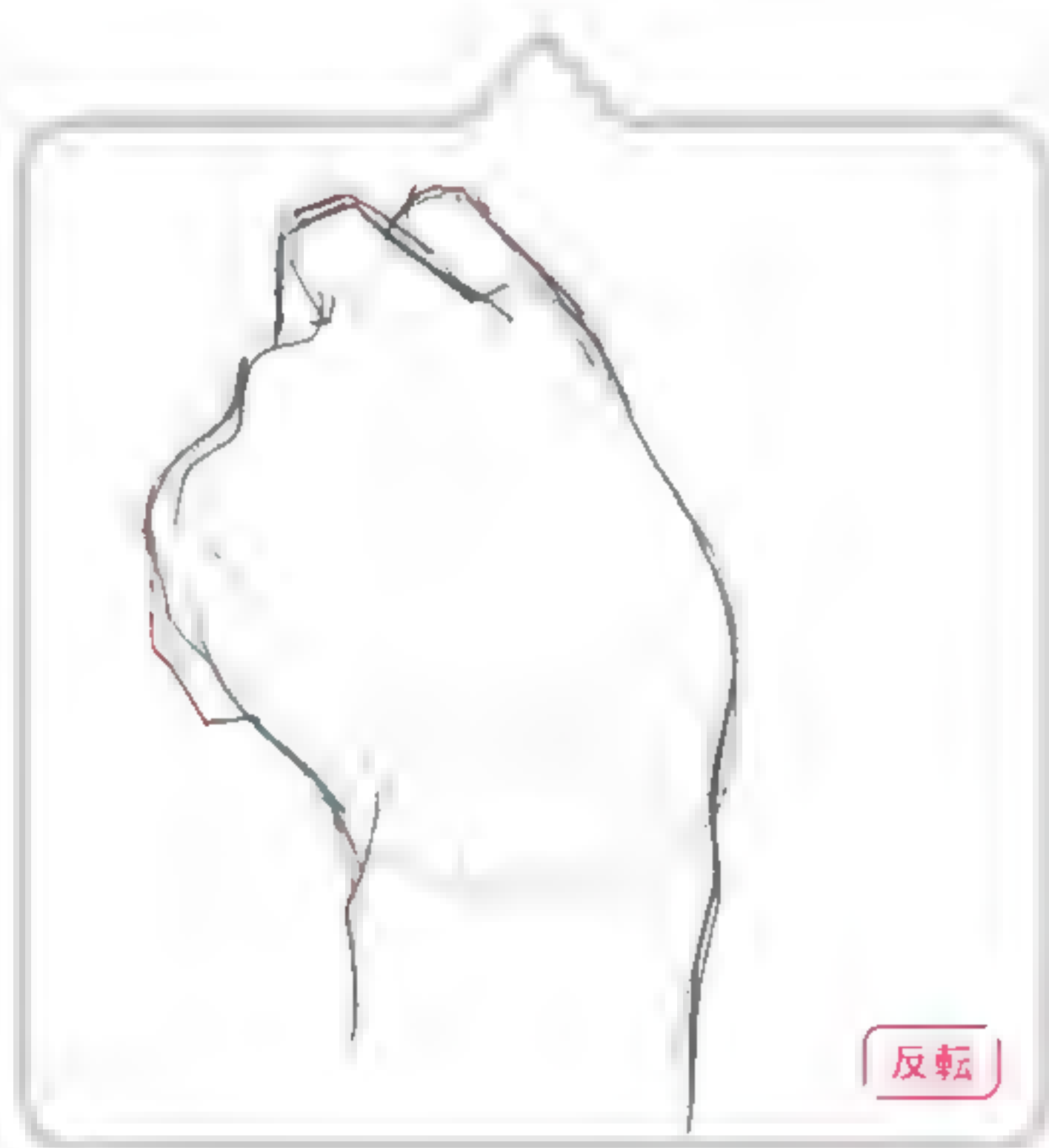
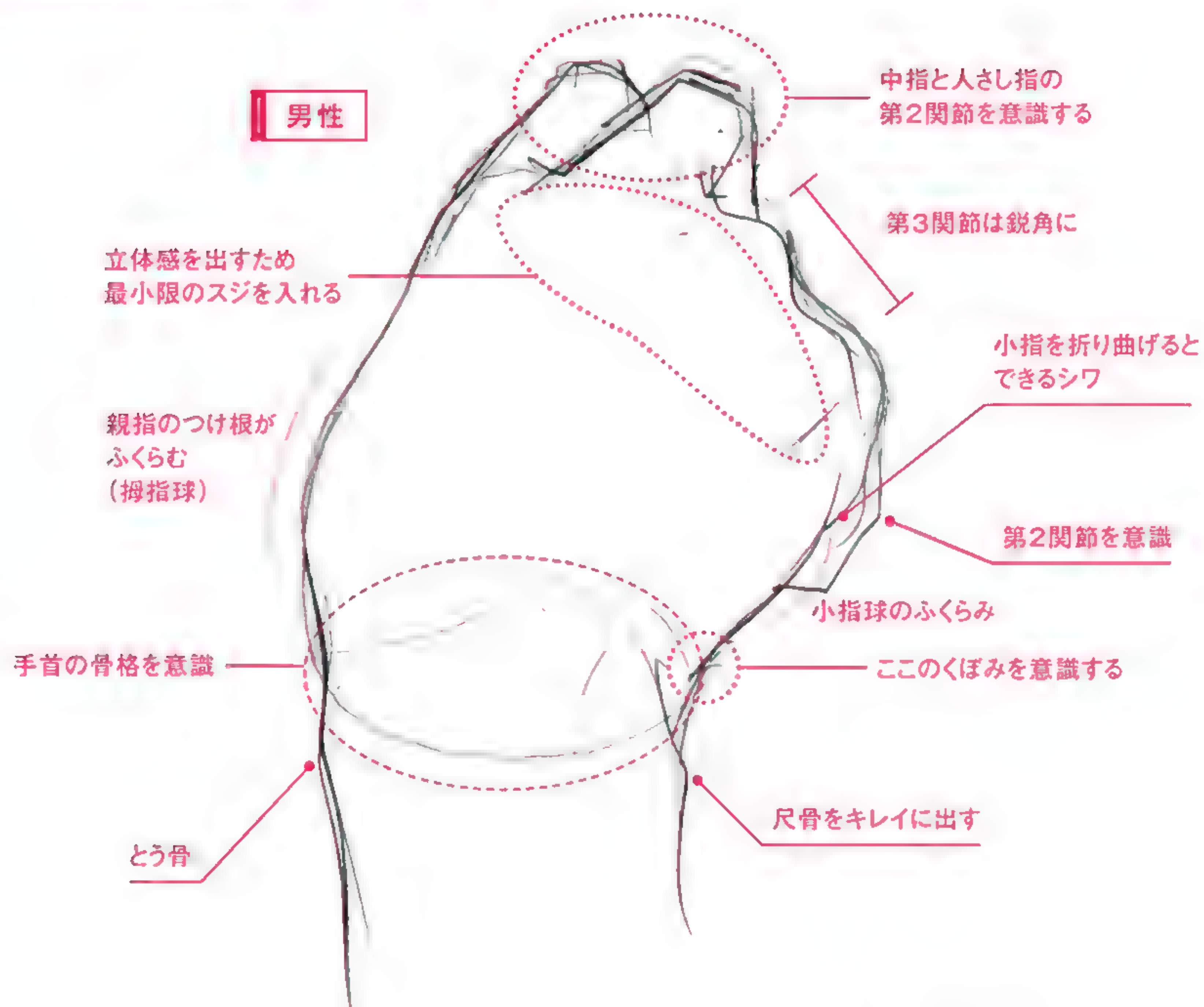


メカ系

08 つまむ II

親指無しで何かをつまむことはできません。親指が隠れて見えなくても、つまむ動作のときは親指のつけ根の部分がもり上がります。そのふくらみを意識して描きましょう。

人の手 ～親指が見えない～



女性

ここにある骨は
手根骨

とう骨は
この辺

尺骨の上にできるくぼみを意識する

尺骨

反転



小指は
少し立てる

手の甲の幅は狭く

少女

手首と腕の太さは均一に

少年

指はゴツくならないように
丸みを出す

手根骨の張りを
意識する

とう骨

尺骨は少し出す

反転





老人

手根骨も出る

とう骨

手の甲のスジを目立たせる

血管が浮き出ている

尺骨を強調

肥満

手首を曲げるとシワが寄る

肉厚で尺骨が見えない

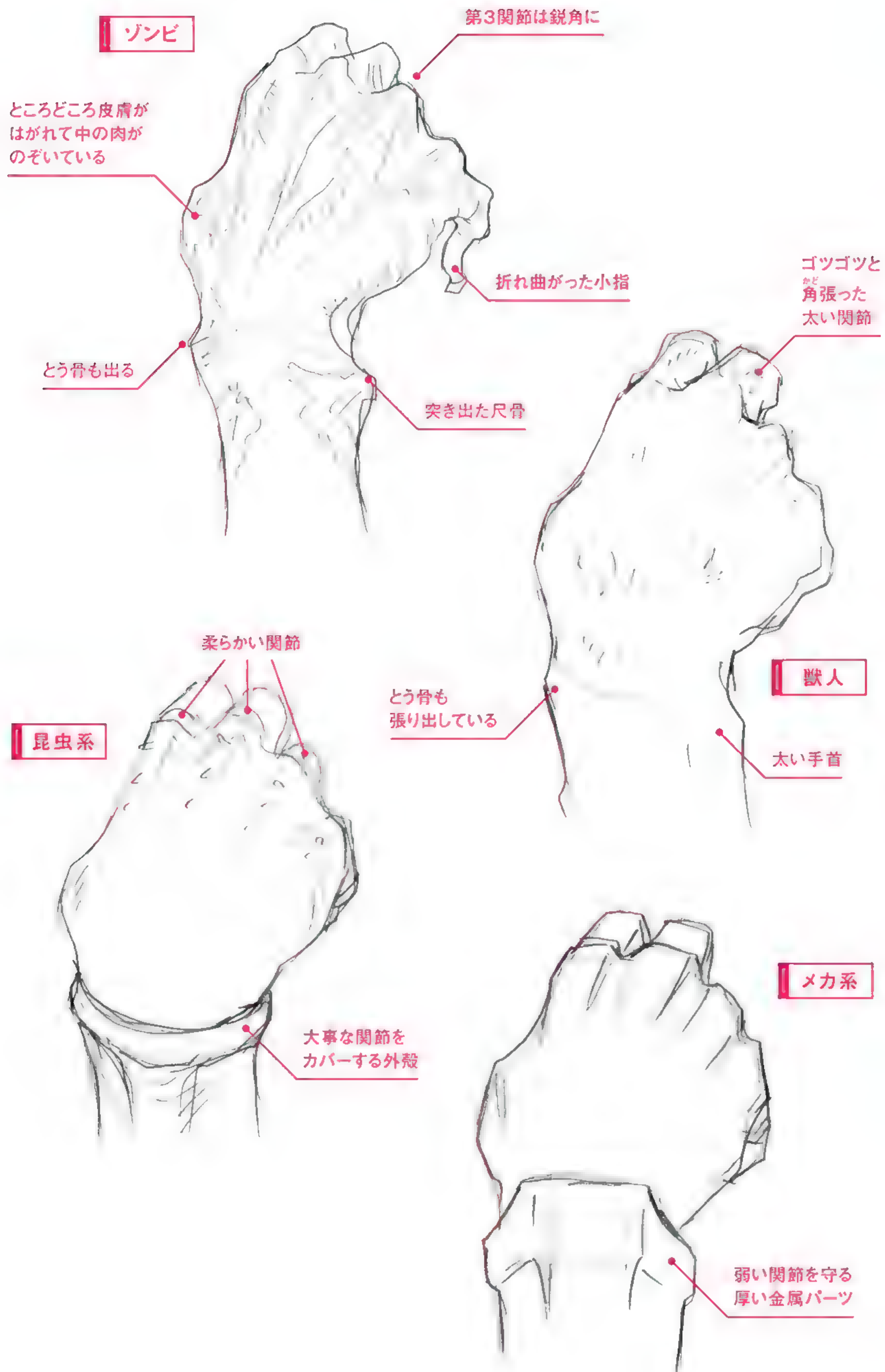
バリエーション

デフォルメ

全体的に丸いフォルムに

尺骨は描かないが意識はしておく

真っ直ぐな手首

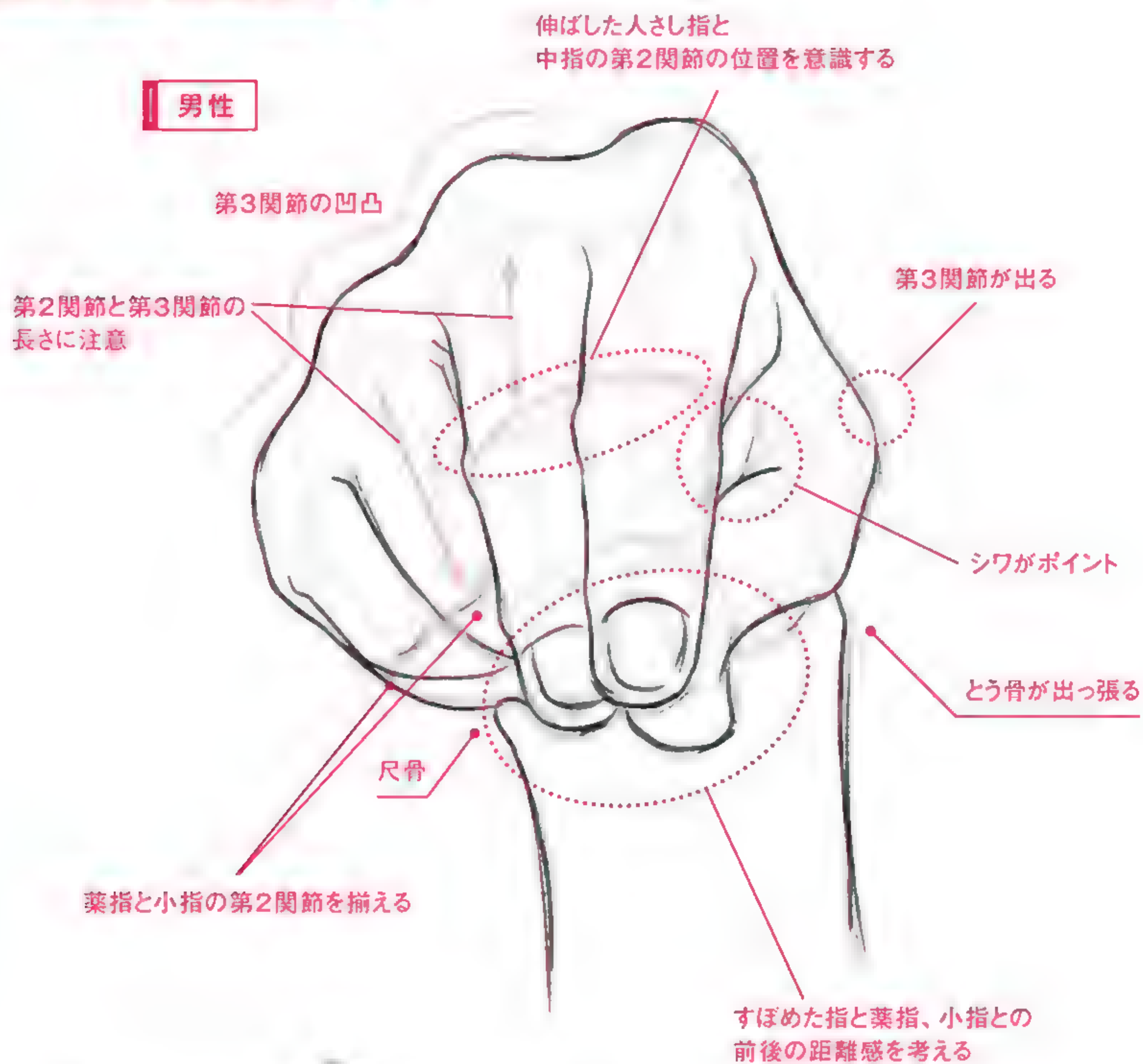


09 つまむ Ⅲ

つまむ編の最後は、正面から見たつまむ手です。ここで大事な
のは、手首の位置です。親指は、手首よりも出っ張ってい
たりしますので、手と手首をよく観察して描いてみましょう。

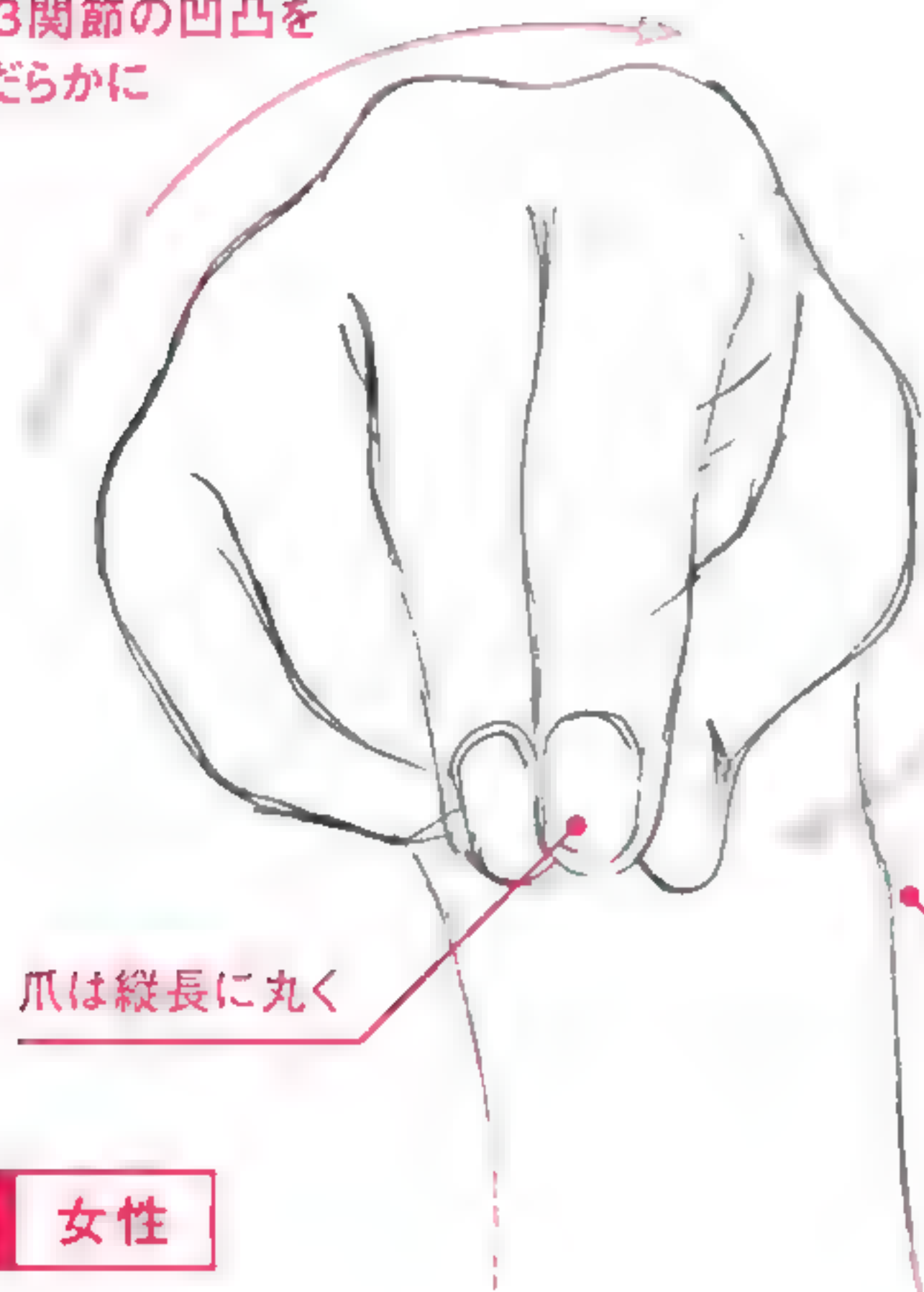
人の手 正面から

男性



反転

第3関節の凹凸を
なだらかに

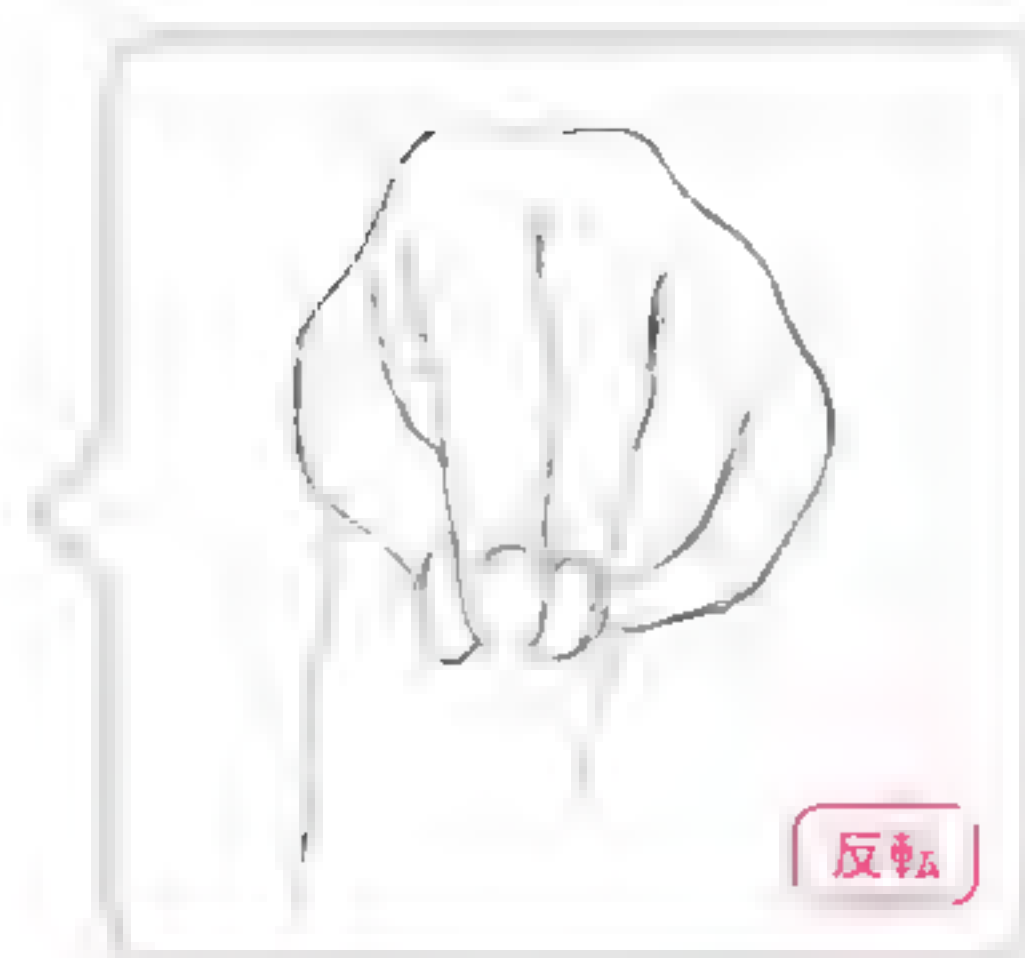


爪は縦長に丸く

親指を内側に入れたときも
キレイなカーブで

とう骨

女性



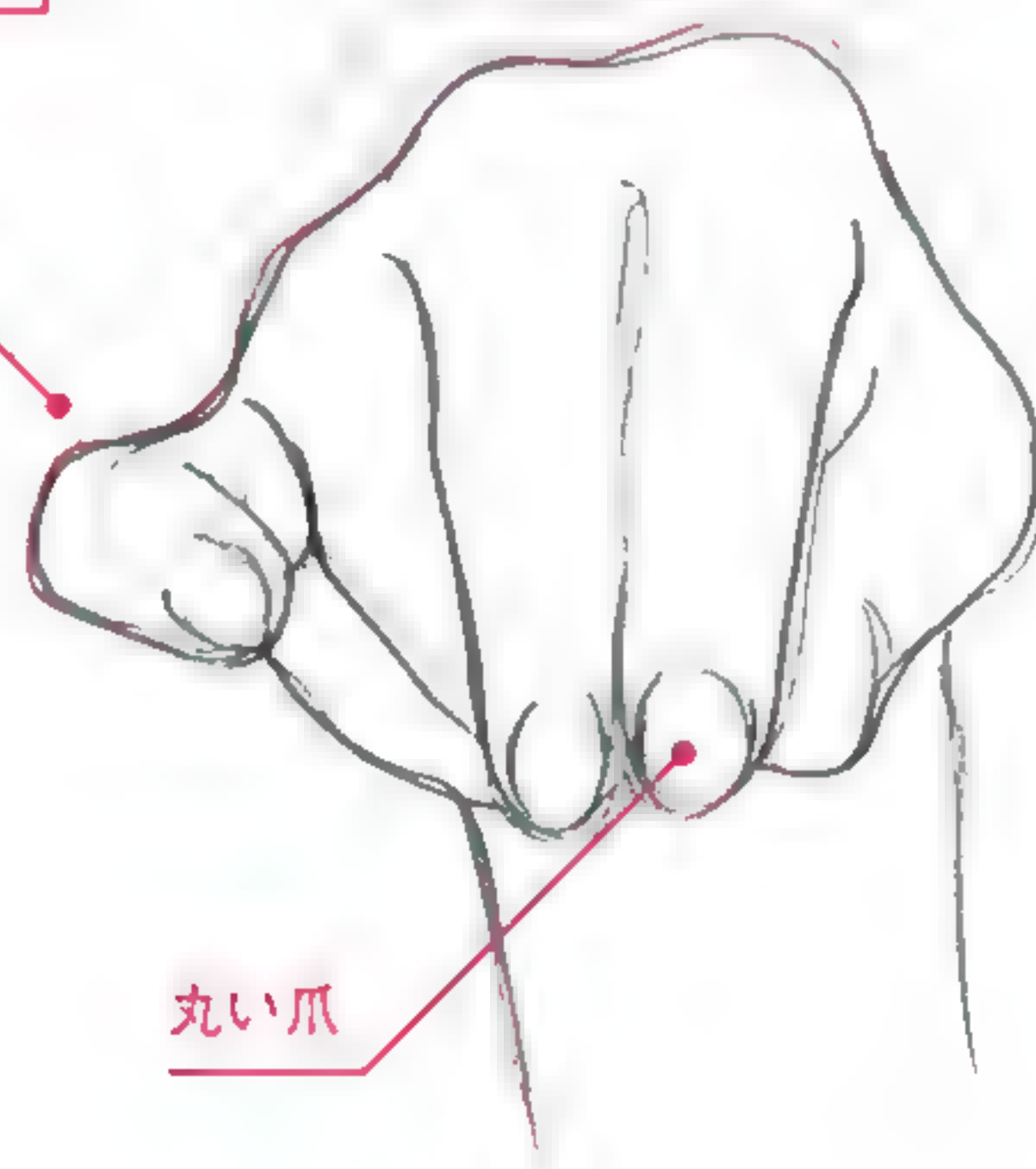
少女

第3関節は出さず
なめらかなラインに

柔らかく小指を立てる

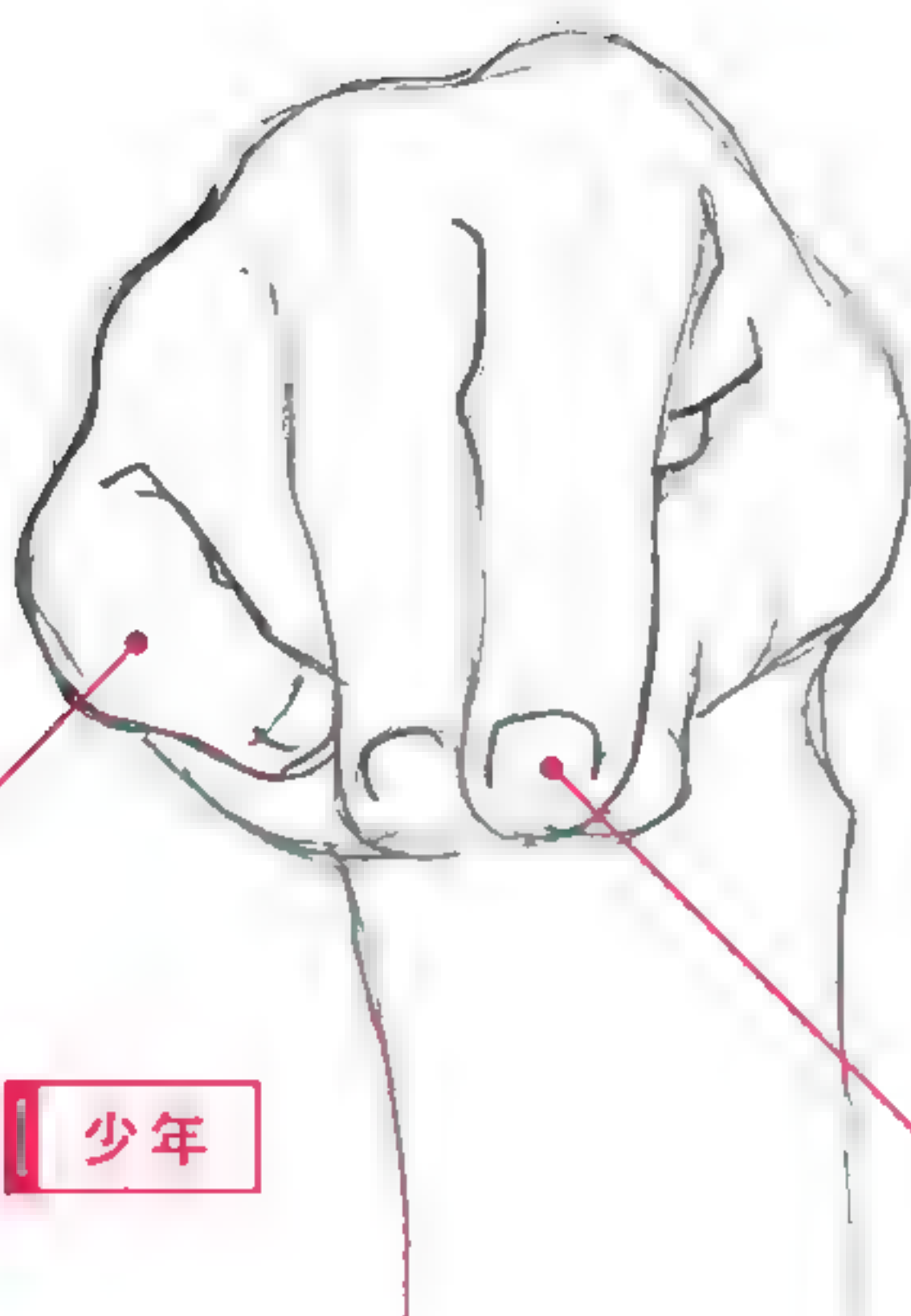


丸い爪

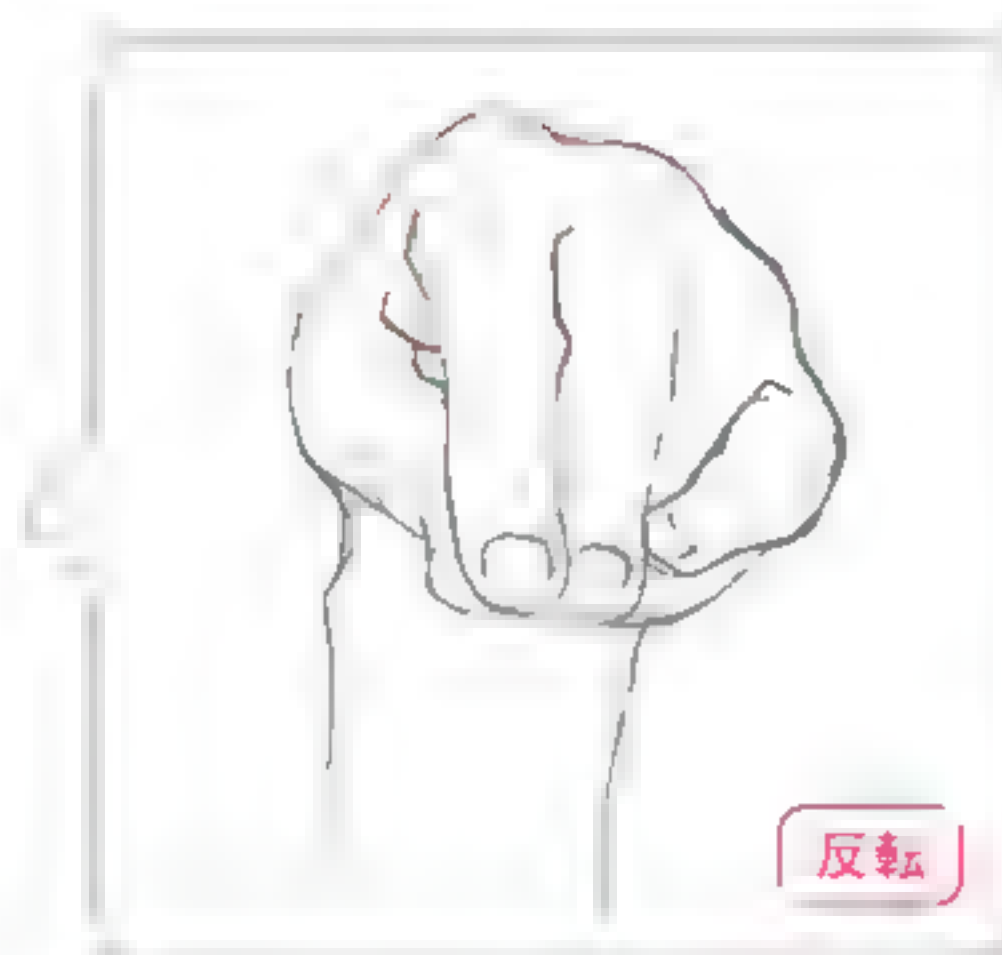


少し小指を
立てる

少年



爪の形は四角いが、先端は丸く



老人

肉がないため
指と指の間にすき間ができる

とう骨も
張り出して
目立つ

尺骨を強調

指がやせている分
爪を目立たせる



反転

指も太っているので
指の間のすき間もない

肥満

かすかにとう骨があると分かる程度の出っ張り

第3関節の凹凸もなめらかなラインで

指に埋もれた爪

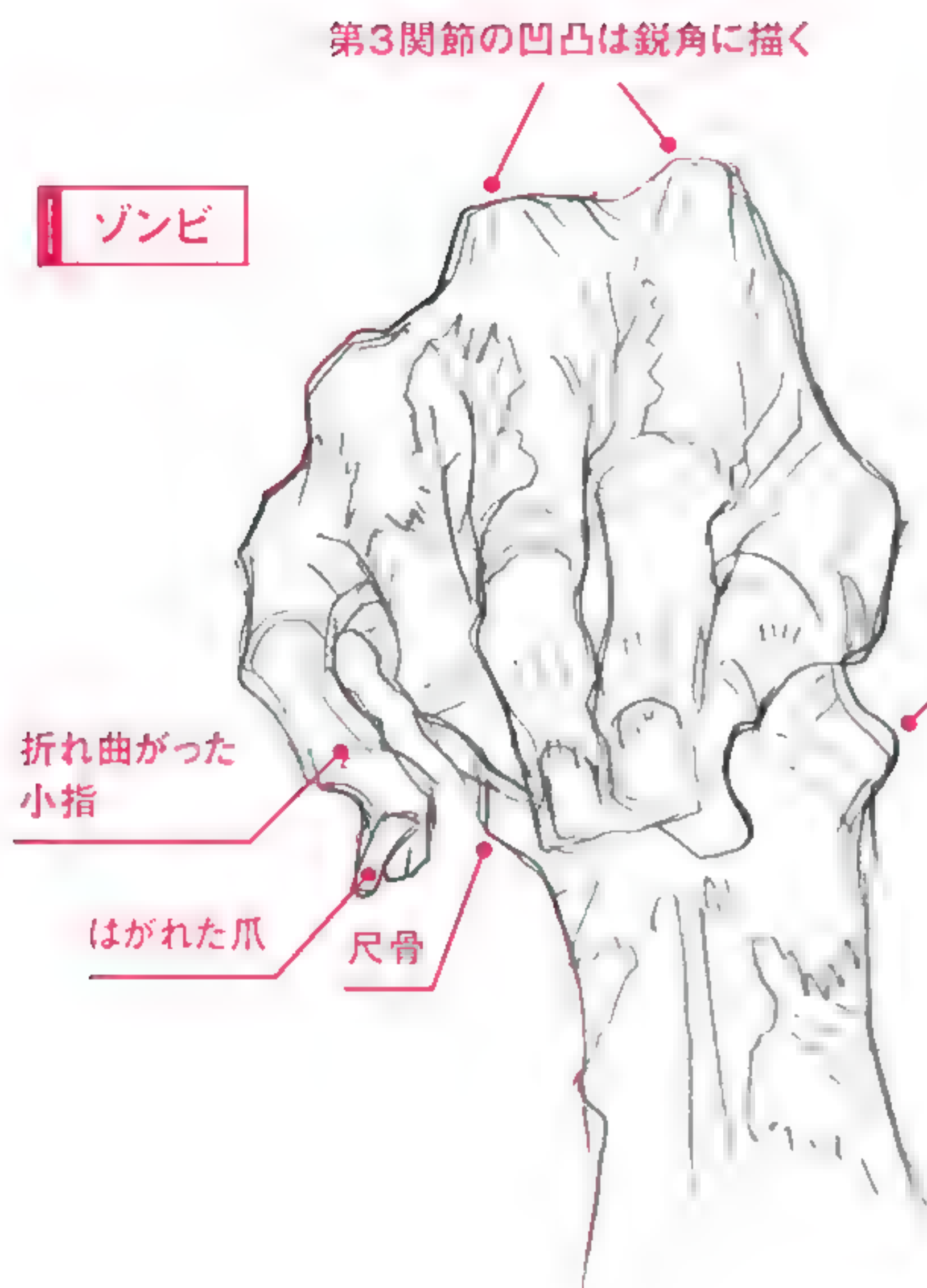
バリエーション

デフォルメ

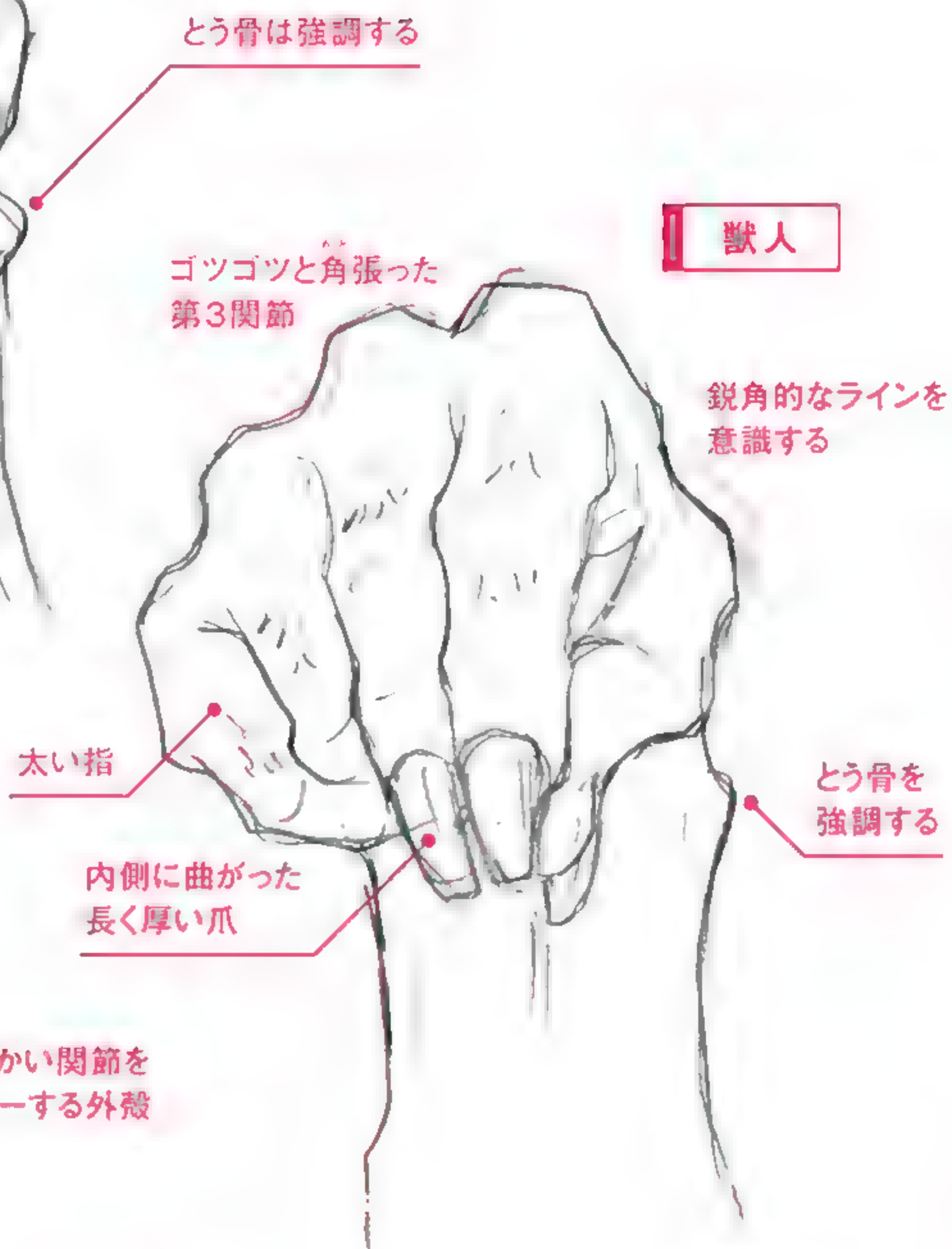
末端肥大の指

腕から手首へのラインは真っ直ぐに

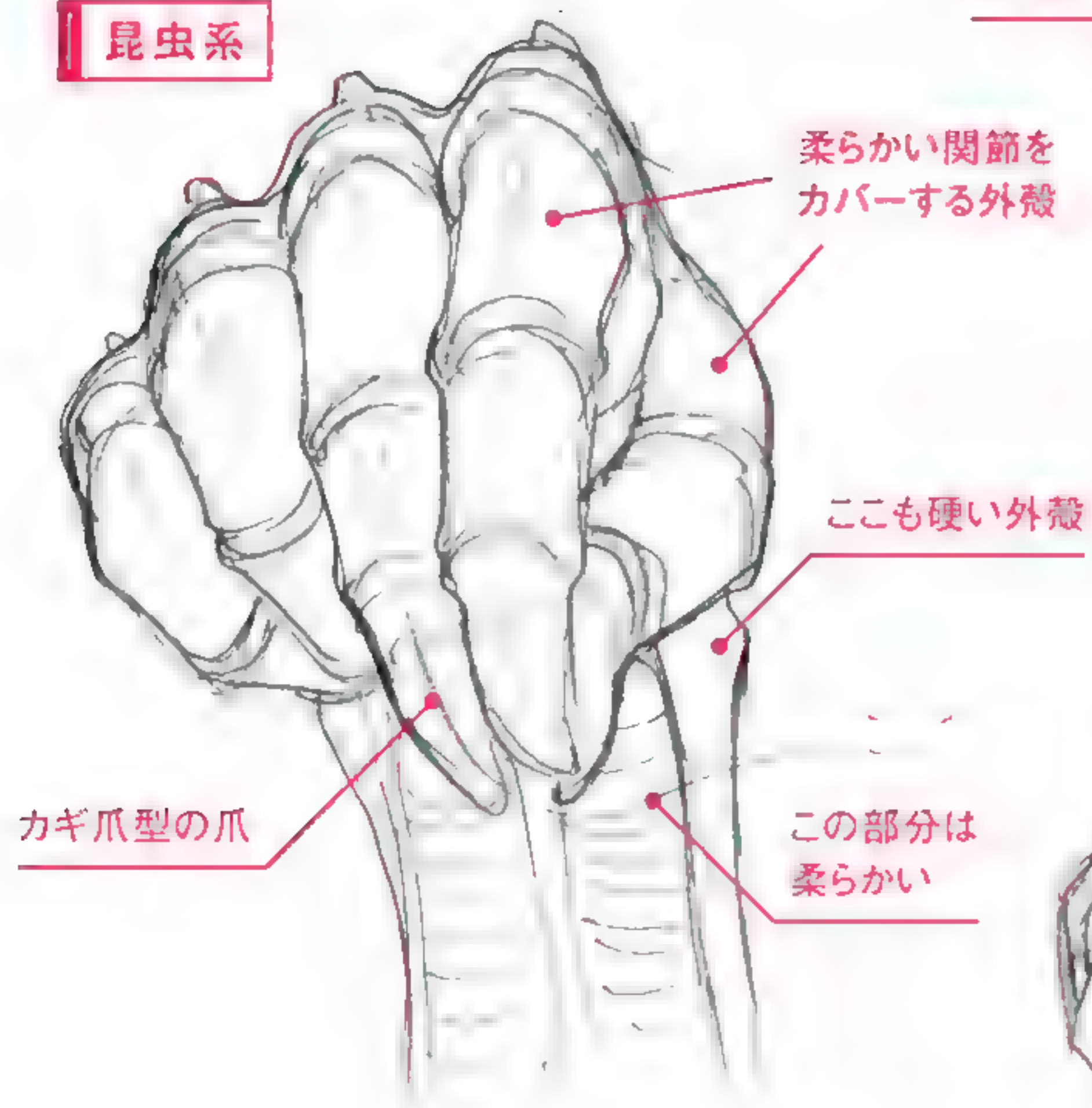
ゾンビ



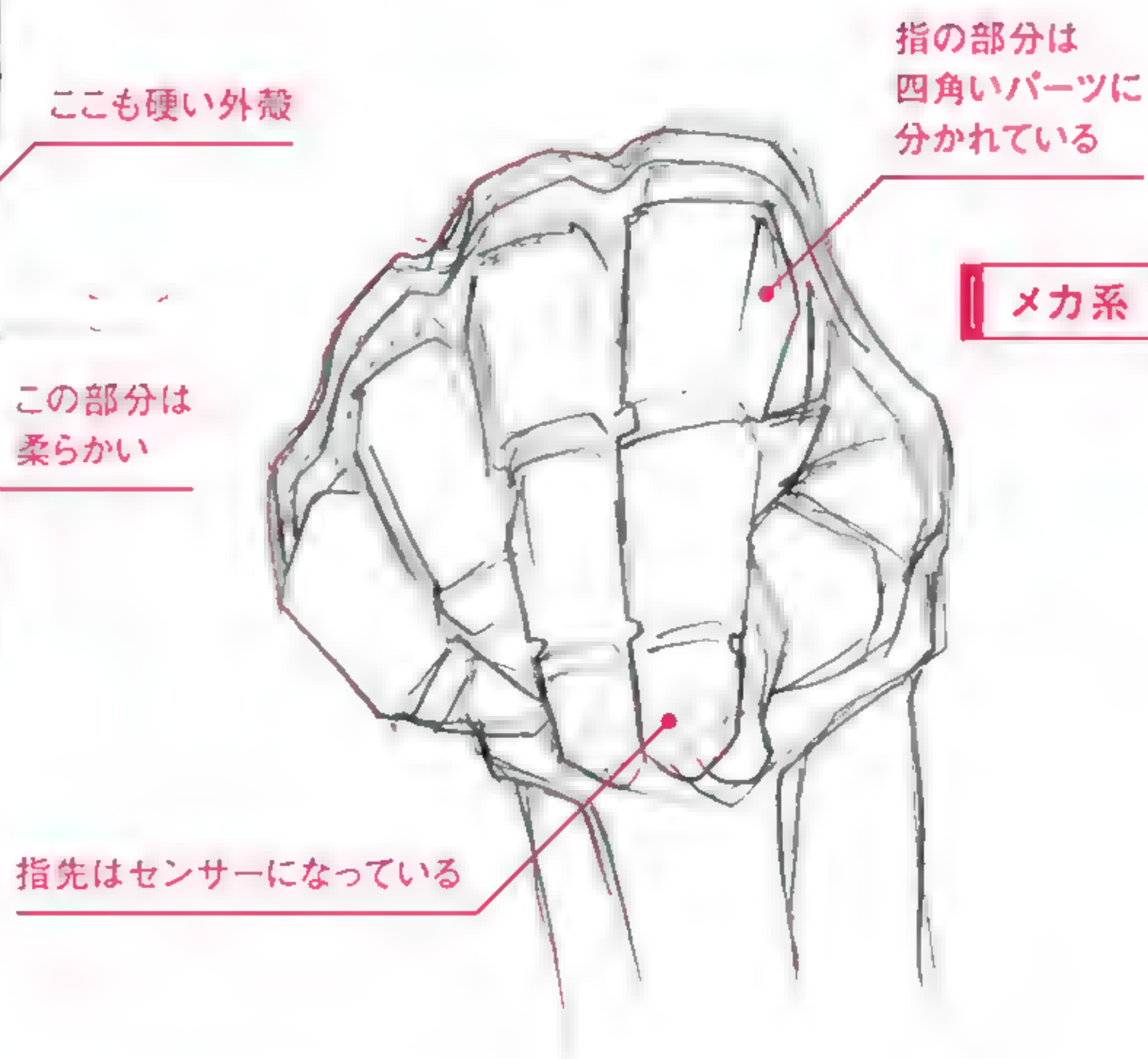
獣人



昆虫系



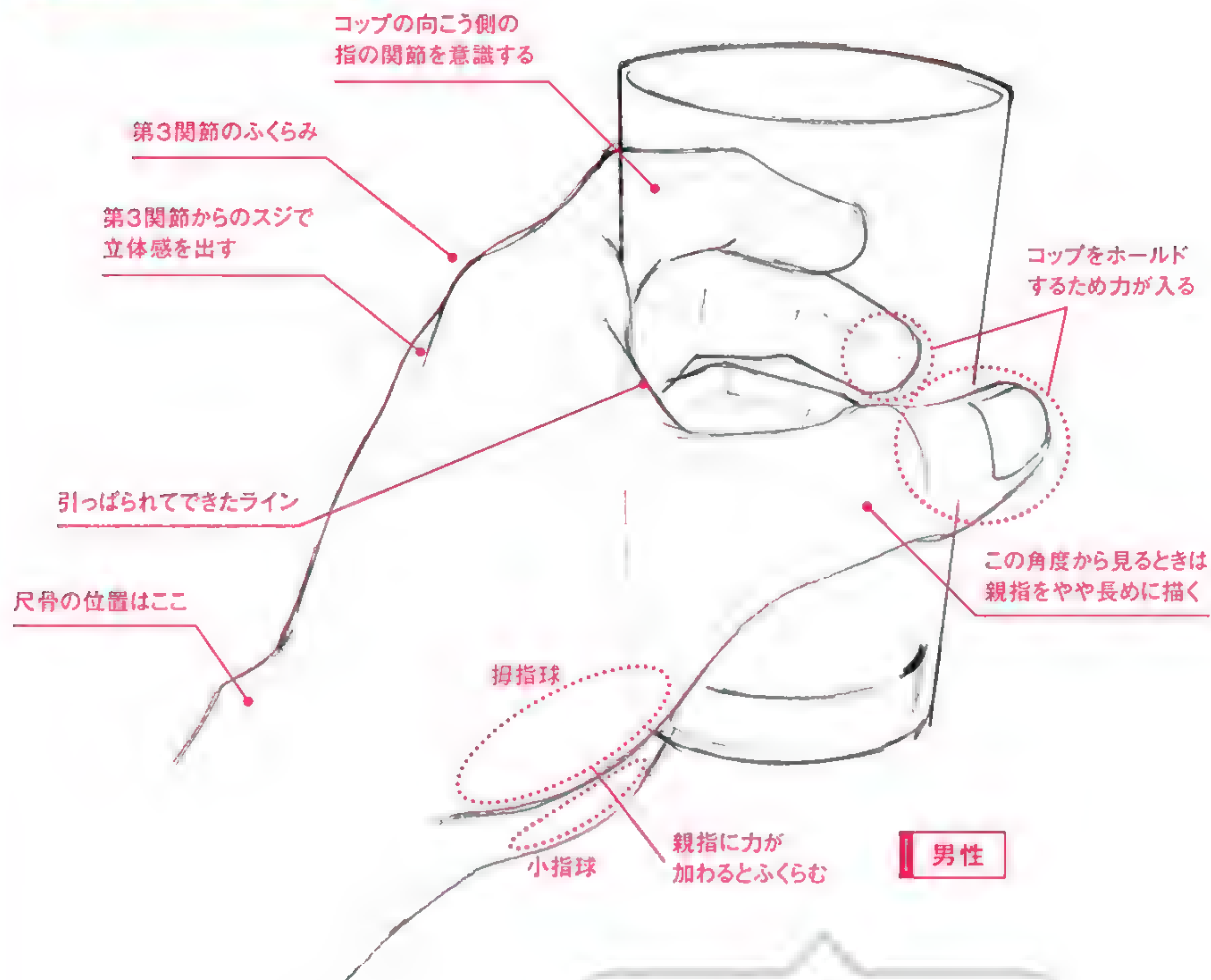
メカ系



10 コップを握る I

透明なコップを持つ絵を描いてみましょう。親指と人差し指の間を広げてコップを固定しています。コップ越しに見える部分がちゃんと描けるようになれば、透けていない絵も描けるようになります。

人の手 ～グラス～



「男性」のようにコップを包み込まず
軽く持つ感じに

小指を少し立てると
女性っぽくなる

女性



指は短めに描く

尺骨は目立たせない

少女

コップの底を
支えるように持つ



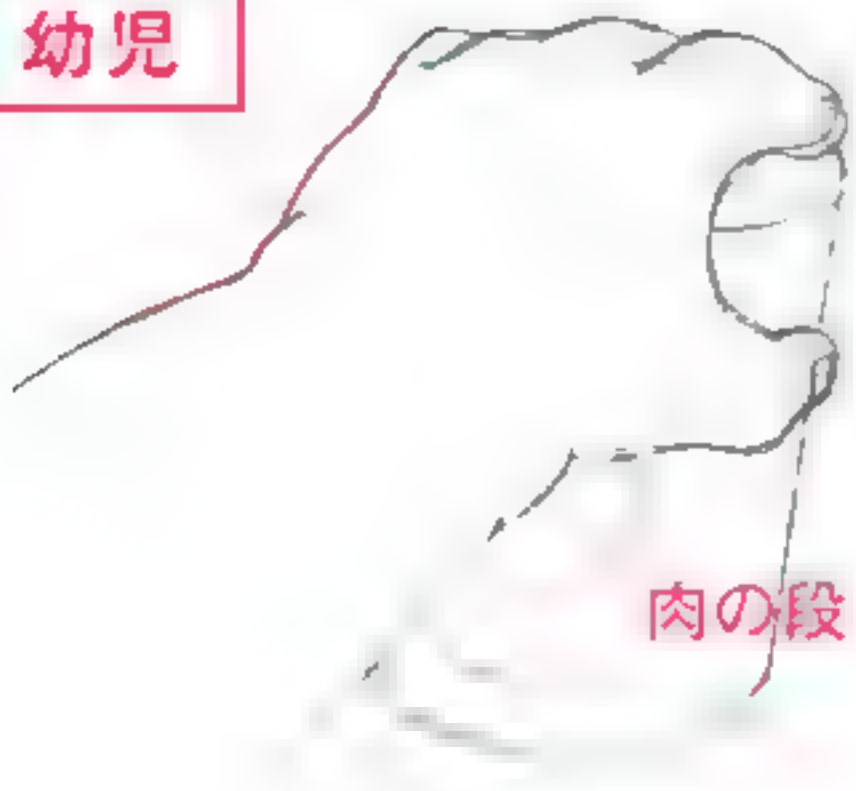
指が回りきらないので
その分指をしっかり曲げて
握っている

尺骨を
少し意識する

少年



幼児



手が小さく、うまく持つことができないので
上から掴む感じになってしまう



反転

第3関節が
はっきりわかるように

指の関節の
スジを描く

やせ細って肉がない分
尺骨を強調する

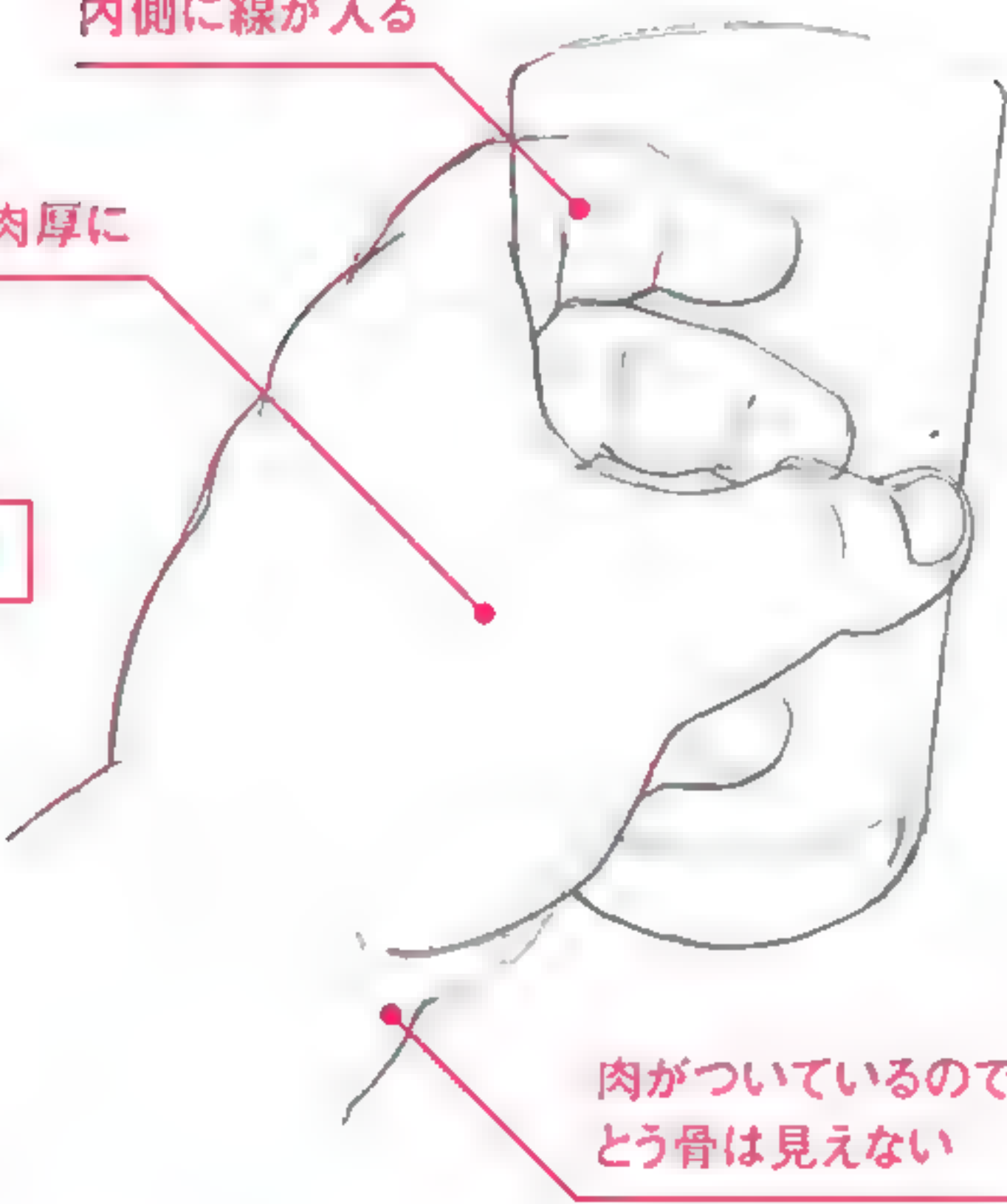
老人



指が太いので
指を曲げると
内側に線が入る

親指のつけ根から
手の甲のあたりは肉厚に

肥満



肉がついているので
とう骨は見えない

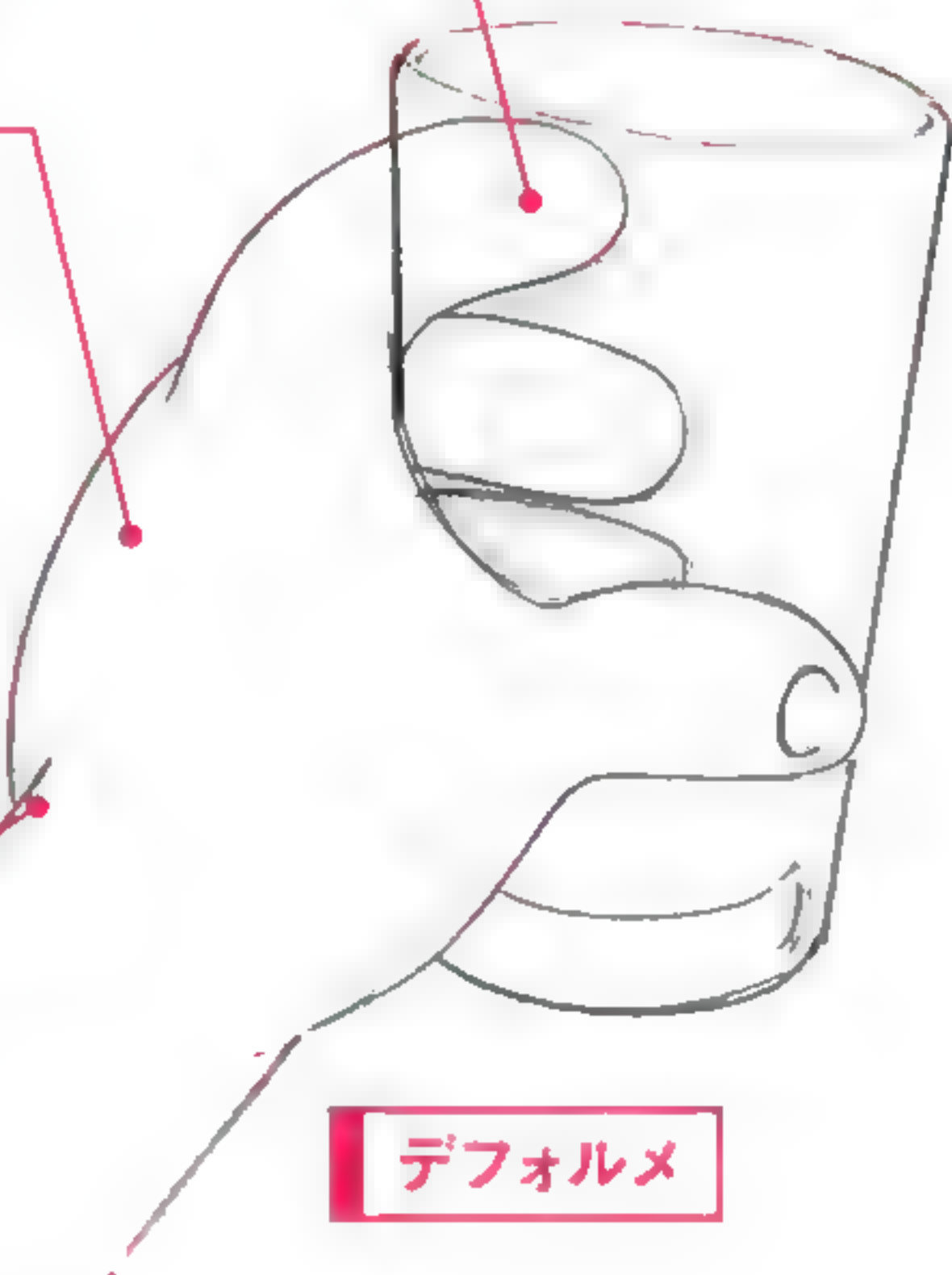
指はウィンナー
ソーセージのように
丸く末端肥大に

手の甲周りは
ふっくらと丸い
フォルムに

バリエーション

とう骨も尺骨も
描かない

デフォルメ



ゾンビ

関節の節々を強調する

尺骨を目立たせる

爪ははがれ落ち
皮膚もめくれて
肉がのぞいている

獣人

第3関節のゴツゴツを
目立たせる

尺骨は
張り出している

コップを持たずに
上から掴んでしまう

指を折り曲げるときは
人間以上に関節を
意識する

関節や血管などは
硬いパーツに
覆われて見えない

指は四角形のパーツで
できているので
折り曲げるときは
関節ごとに分けて
表現する

メカ系

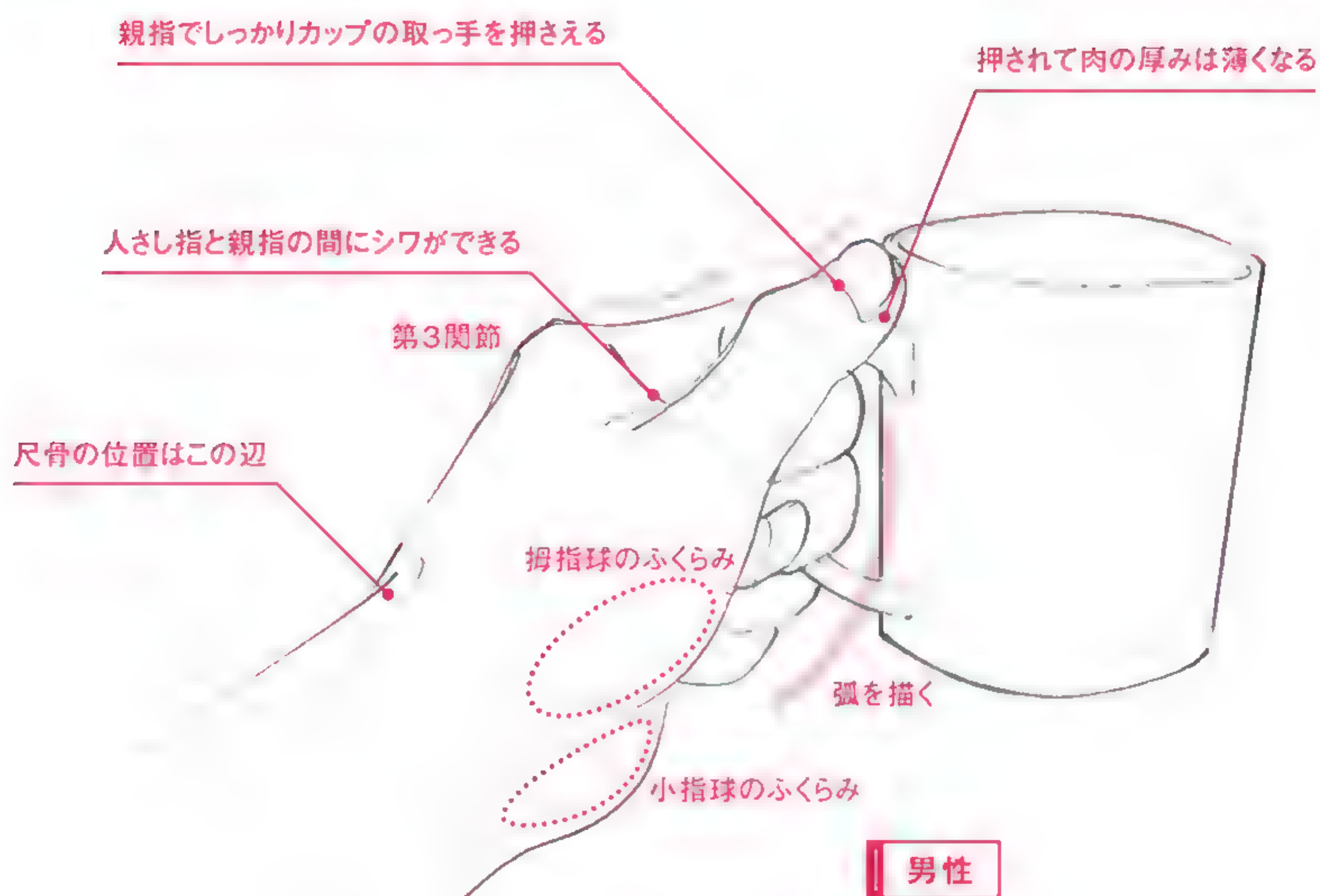
昆虫系

手の甲のパーツと
親指のつけ根部分のパーツが
分かれていることを意識する

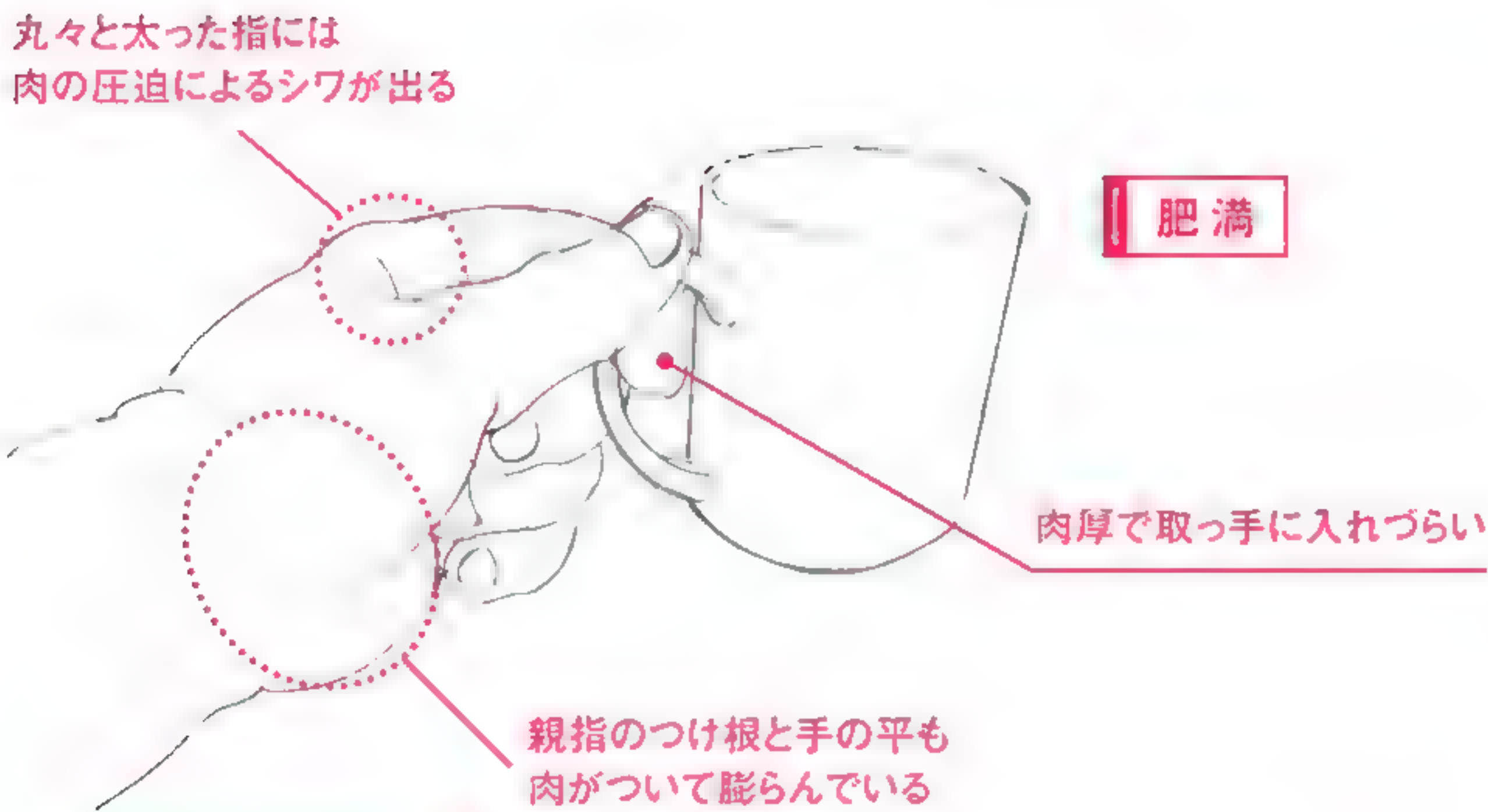
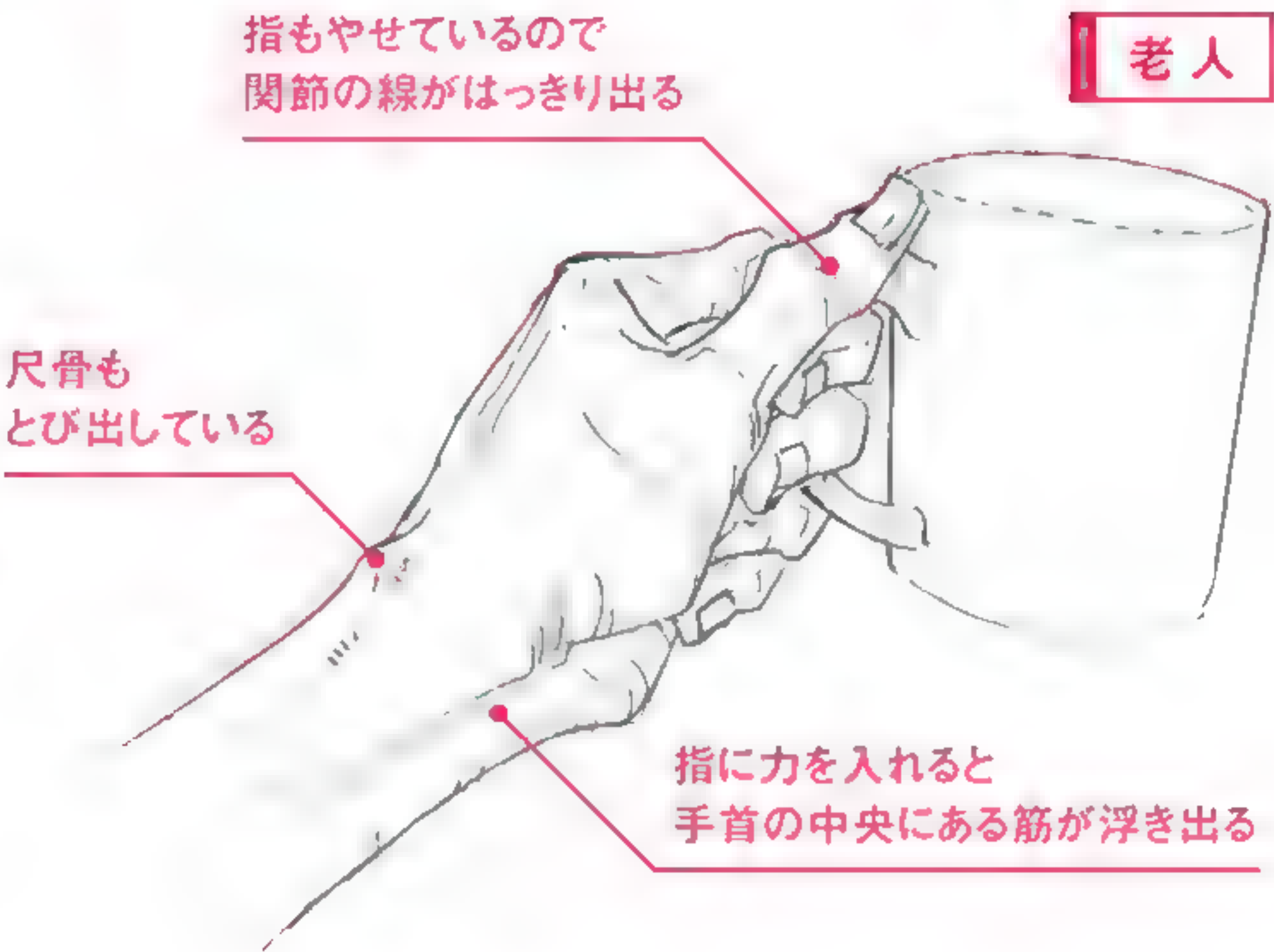
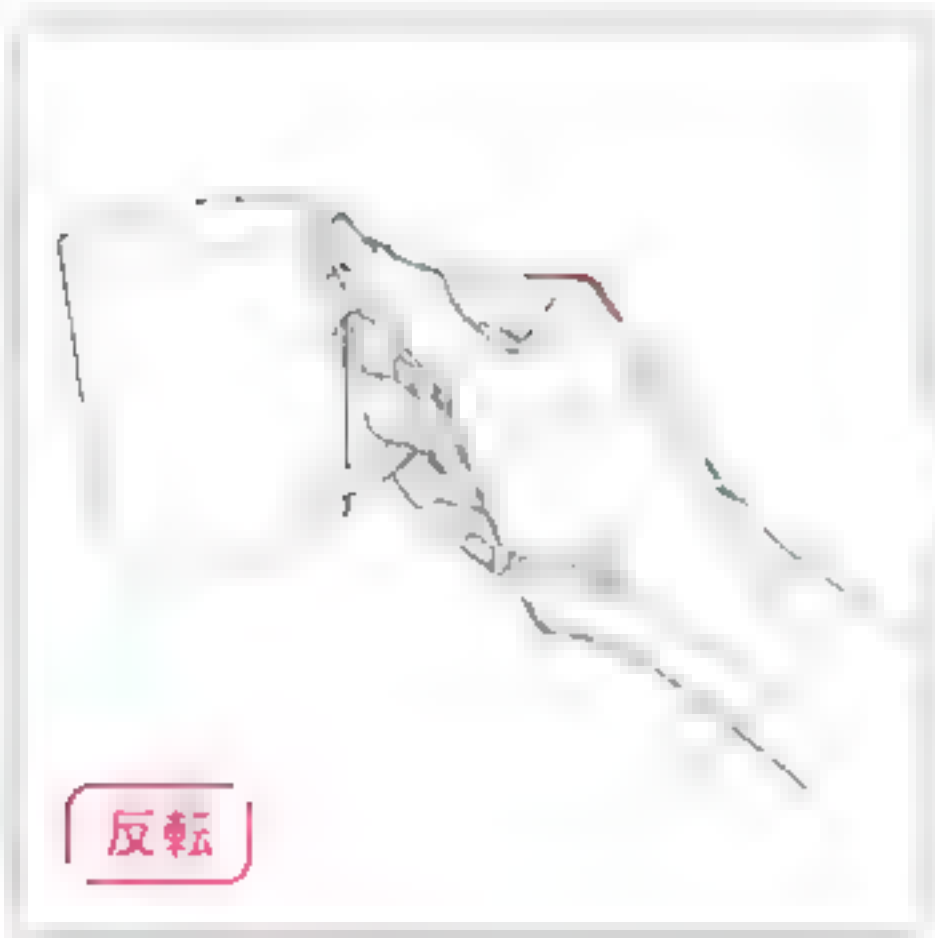
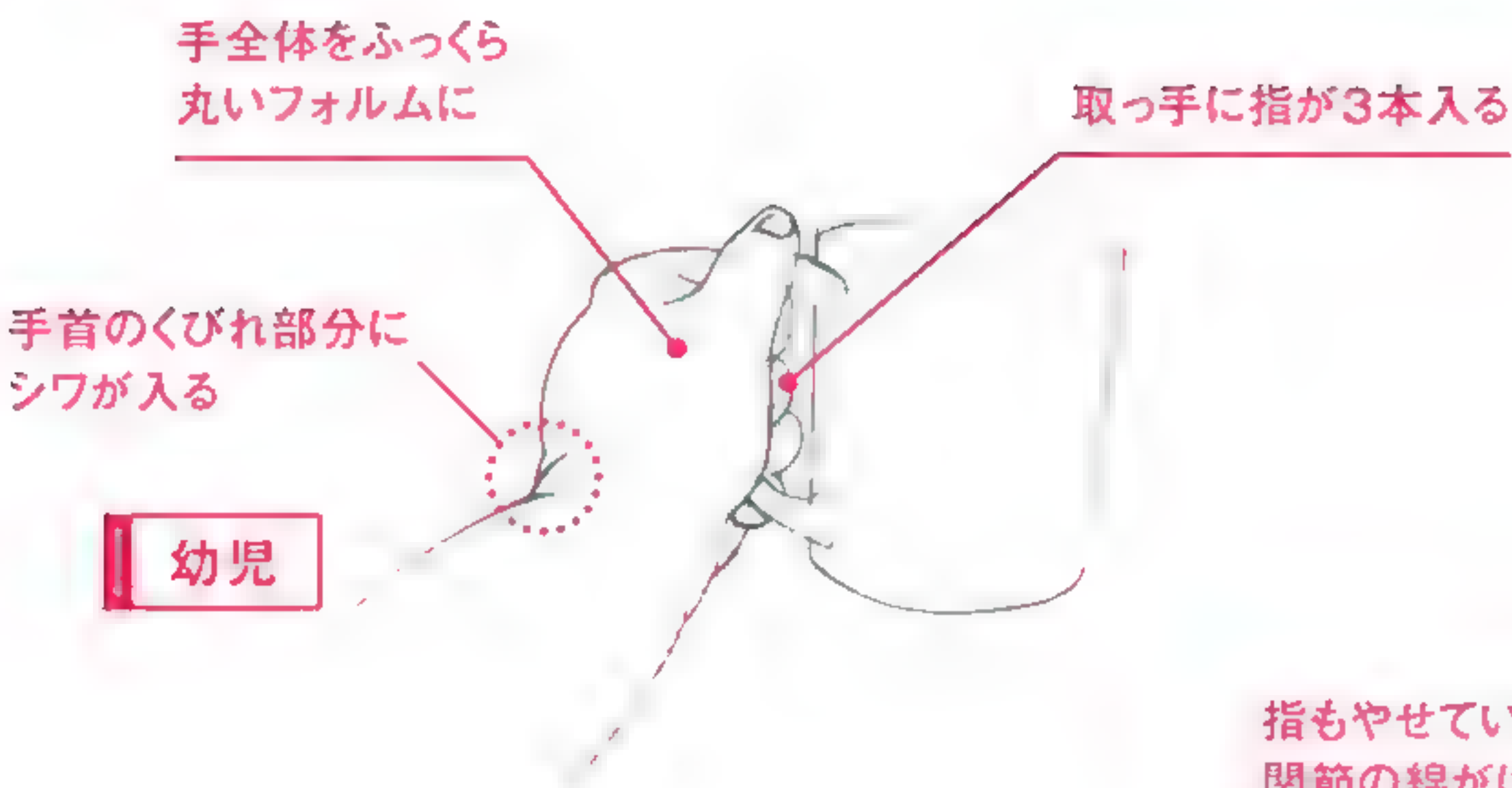
11 コップを握る II

次は、持ち手のついたコップにチャレンジしてみましょう。キャラクターごとに持ち方を変えています。いわゆる演出ですが、それぞれのキャラクターらしさが出ますので、色々と試してみるといいでしょう。

人の手 ～持ち手付～







バリエーション



取っ手は持たず
カップごと持っている

薄い皮膚から指の関節が
くっきり浮き出る

尺骨の出っ張りが
目立つ

ゾンビ

爪は大きく、四角く、厚く

獣人

取っ手にかける指は1本

爪がないかわりに
指先はカギ爪型に

手首の間の筋肉が浮き出ている

関節の部分をカバーする硬い外殻

昆虫系

関節をカバーする
金属のパーツ

指は四角いパーツに分かれているので
ブロックごとに区切って表現する

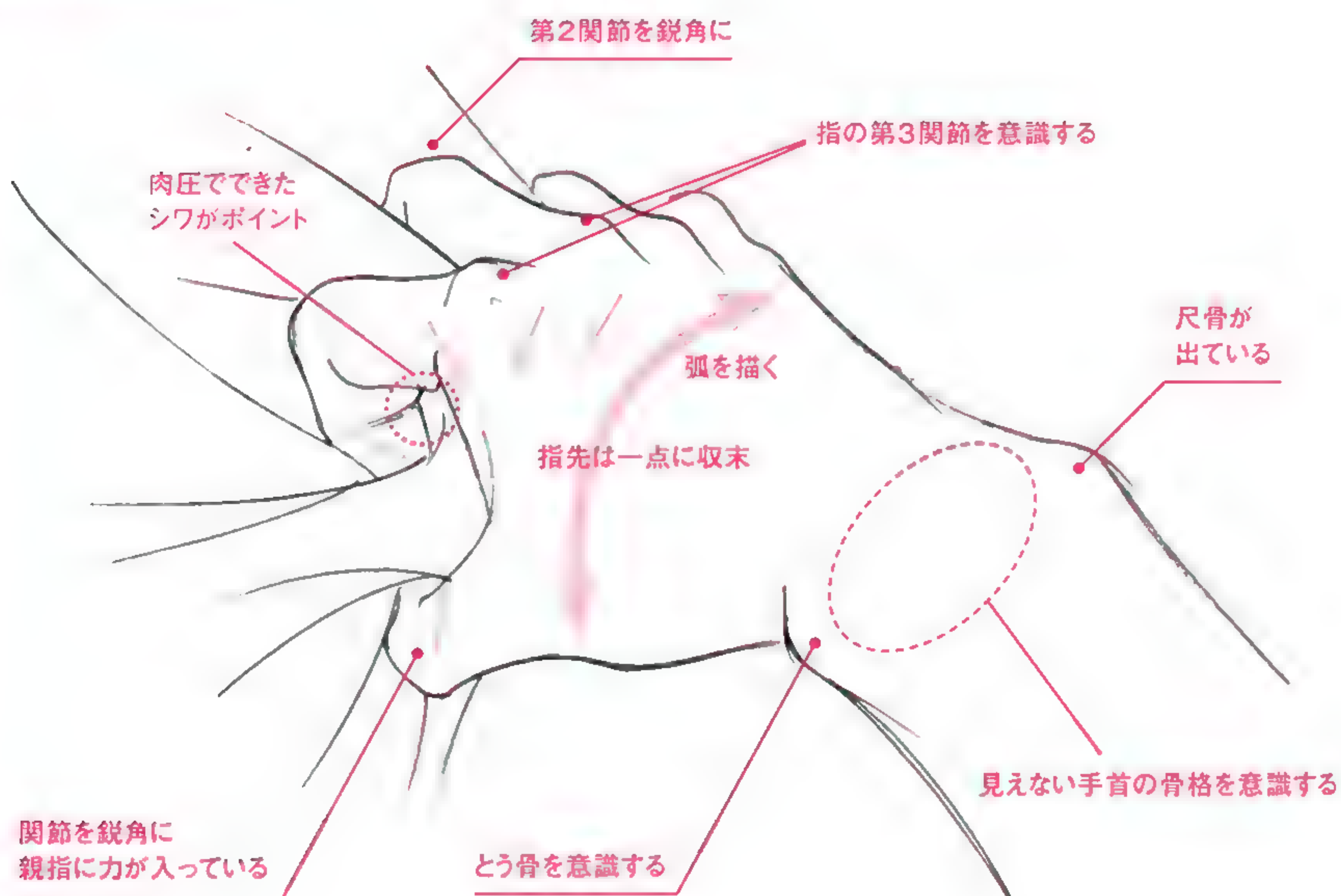
メカ系

パーツに覆われて見えないが
関節はボール状になっている

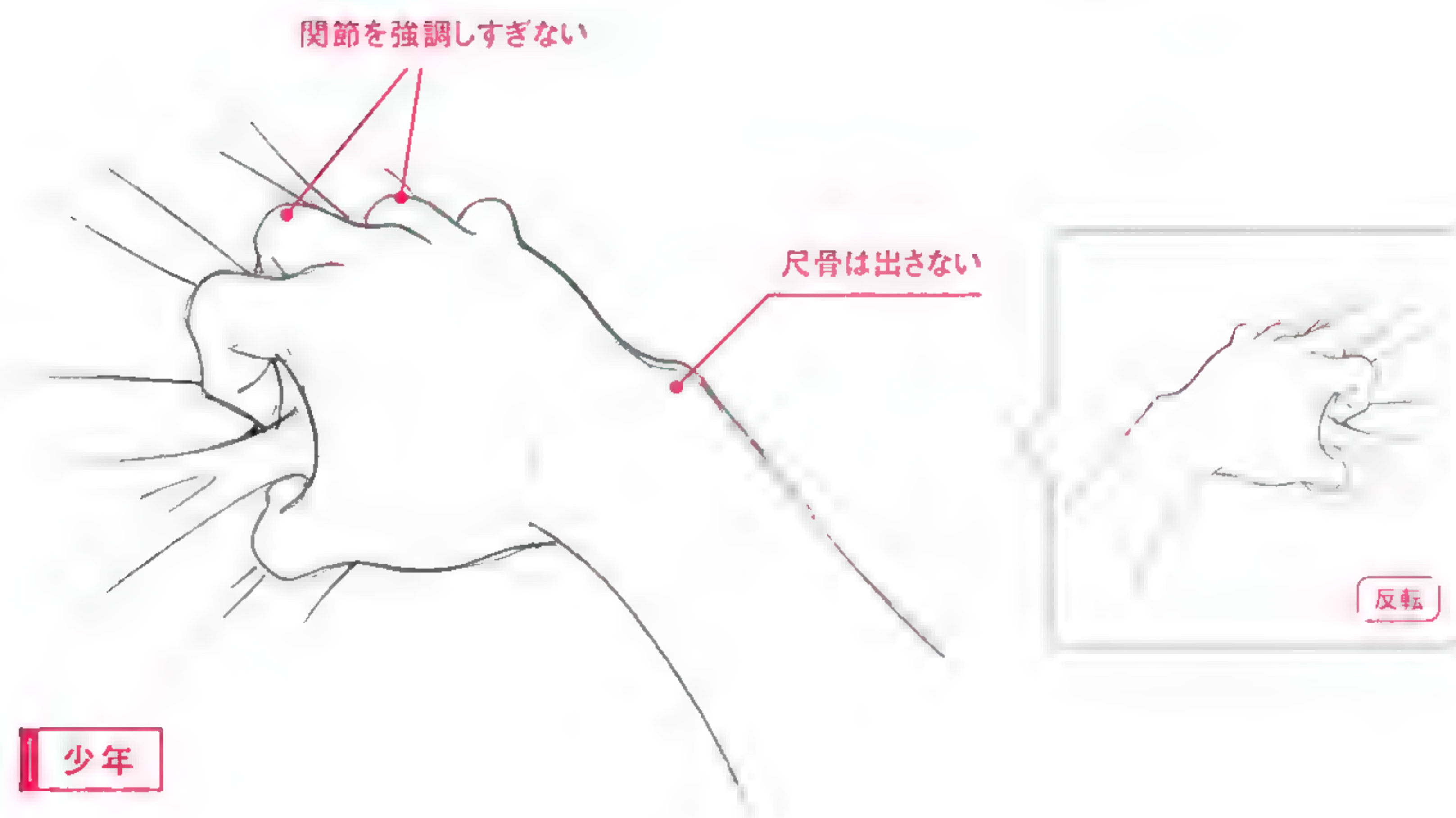
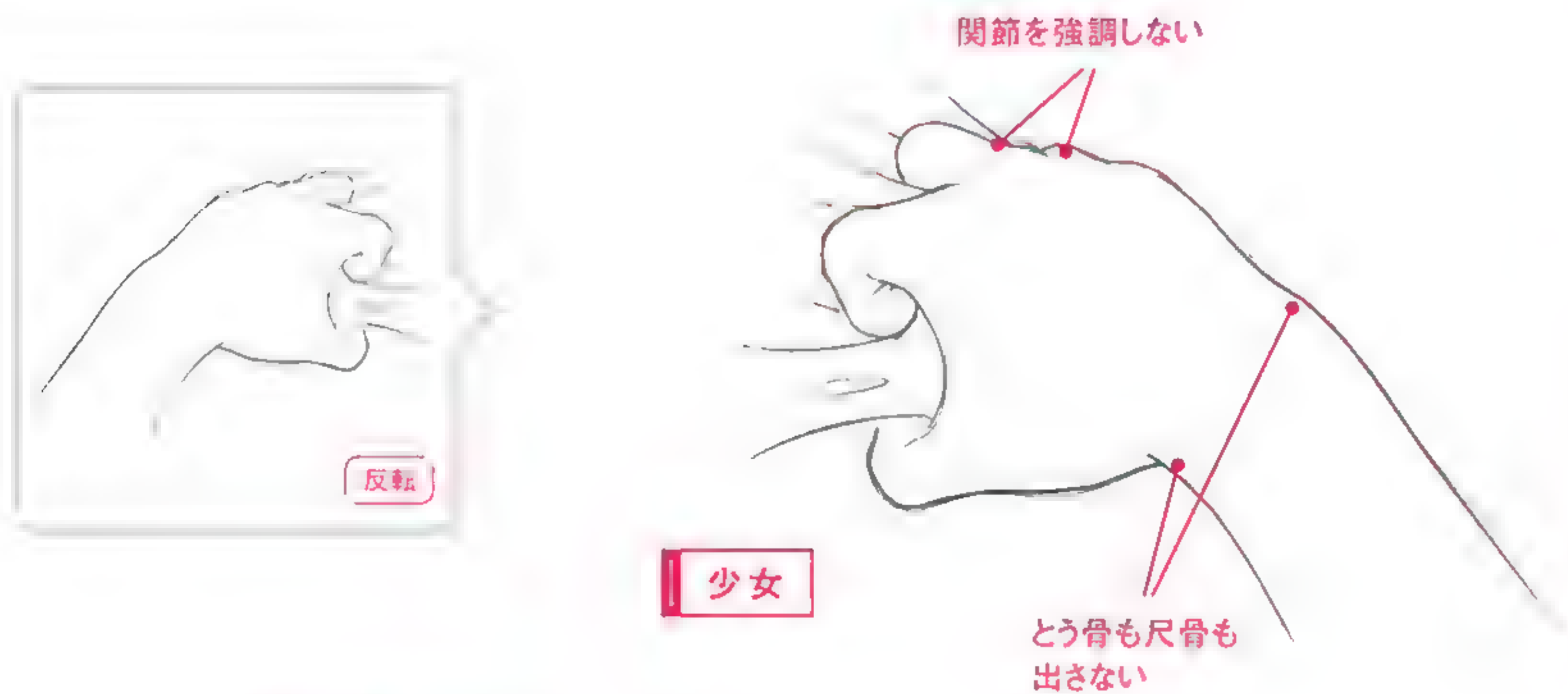
12 鷲づかみ

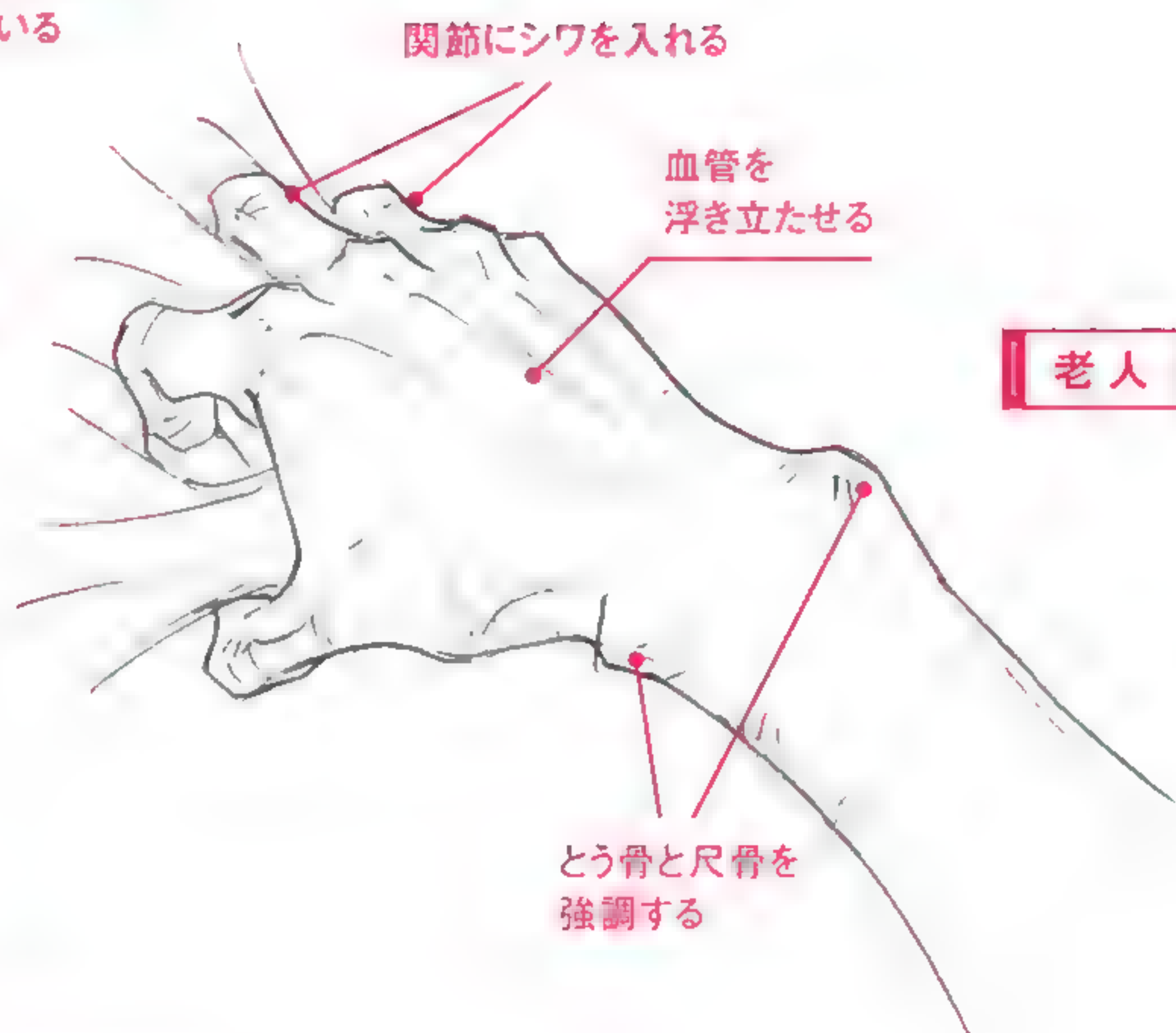
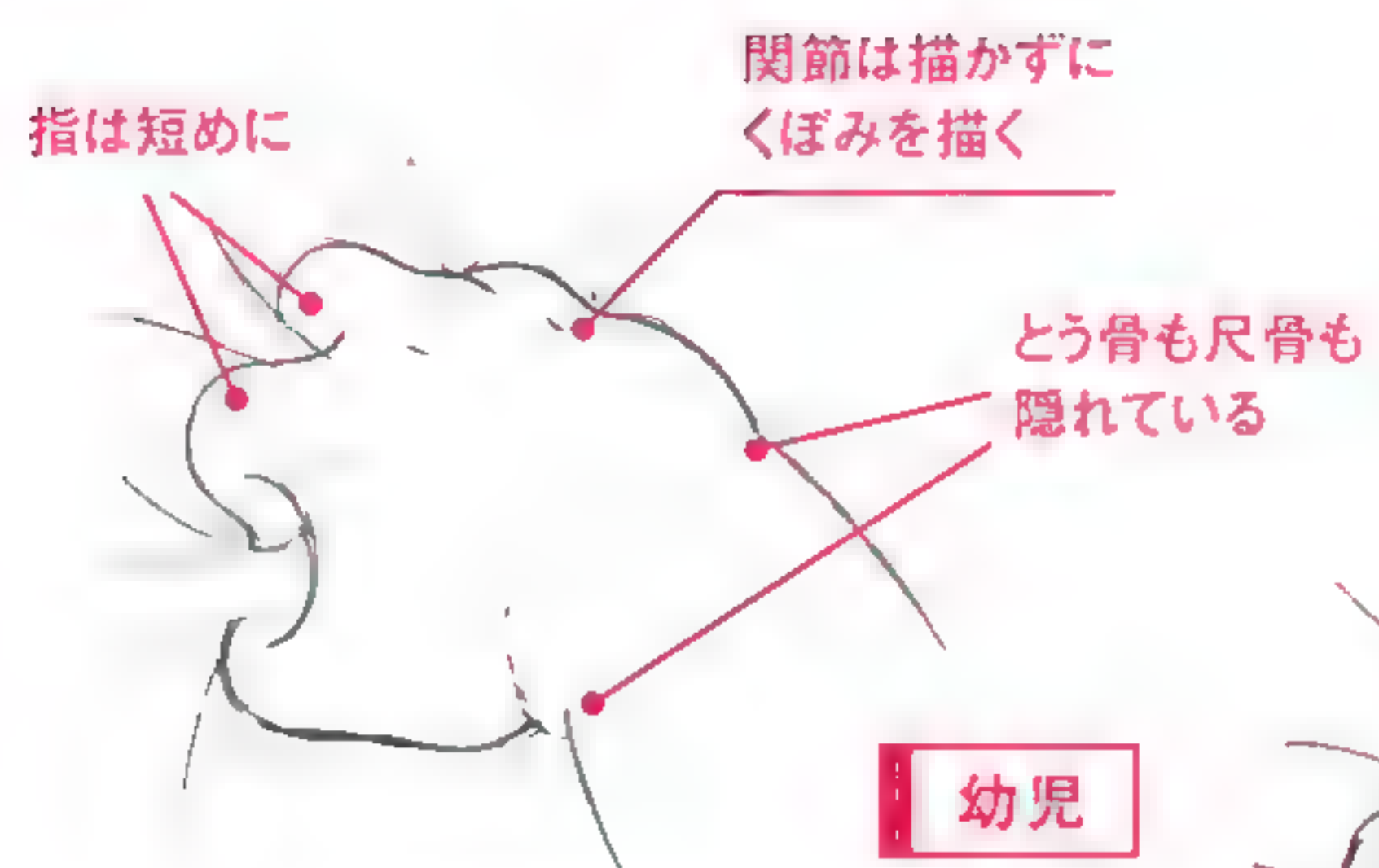
「鷲づかみ」とは荒々しく手を大きく広げて鷲が獲物を掴むようにすることですが、ここではよく描かれるシーツを力強く掴んでいるところを描いてみましょう。大きく手を広げてはいませんが、指に力が入っており、すべての指の方向は、中央の1点に向かって収束しています。

さまざまな人の手

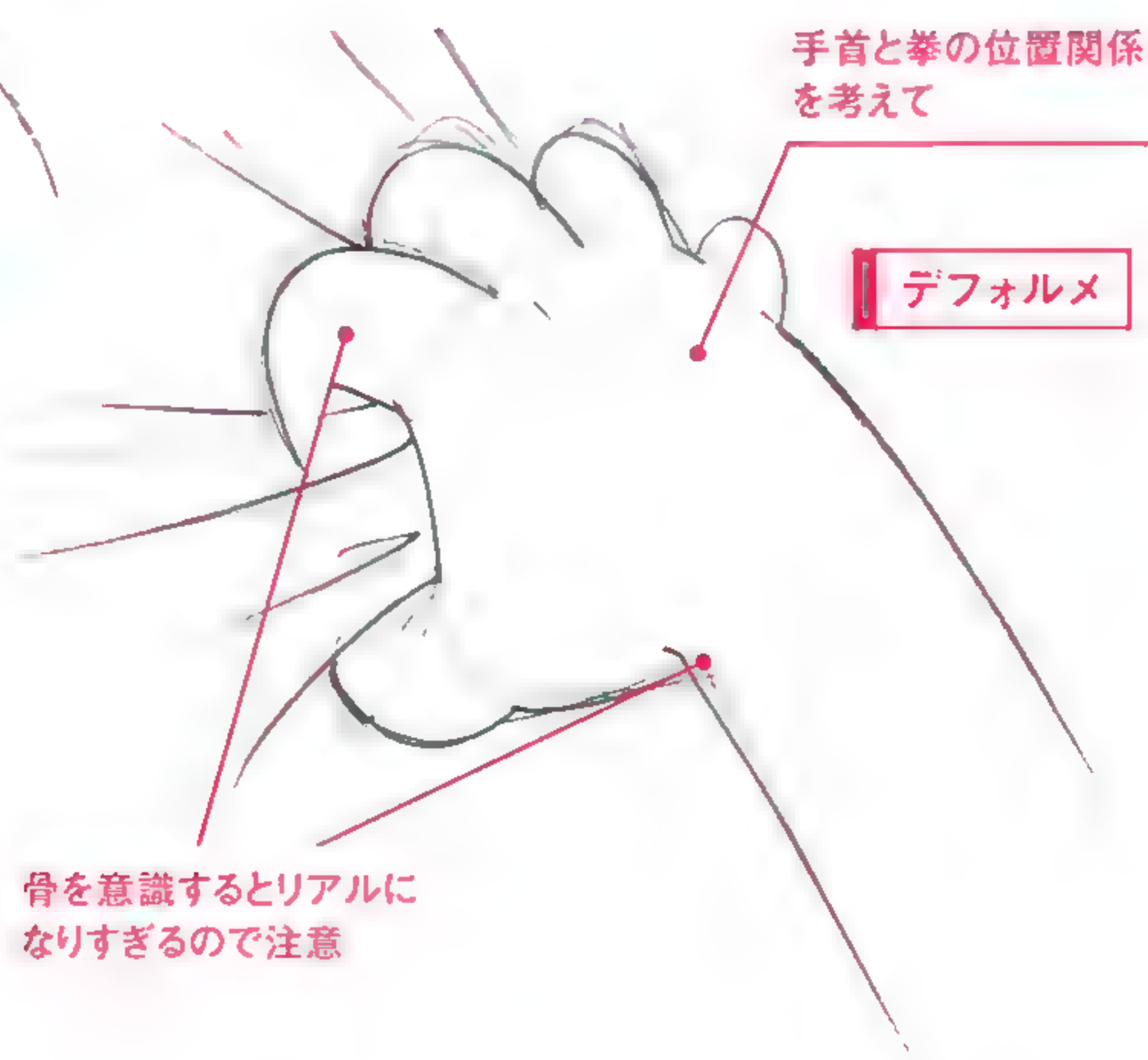


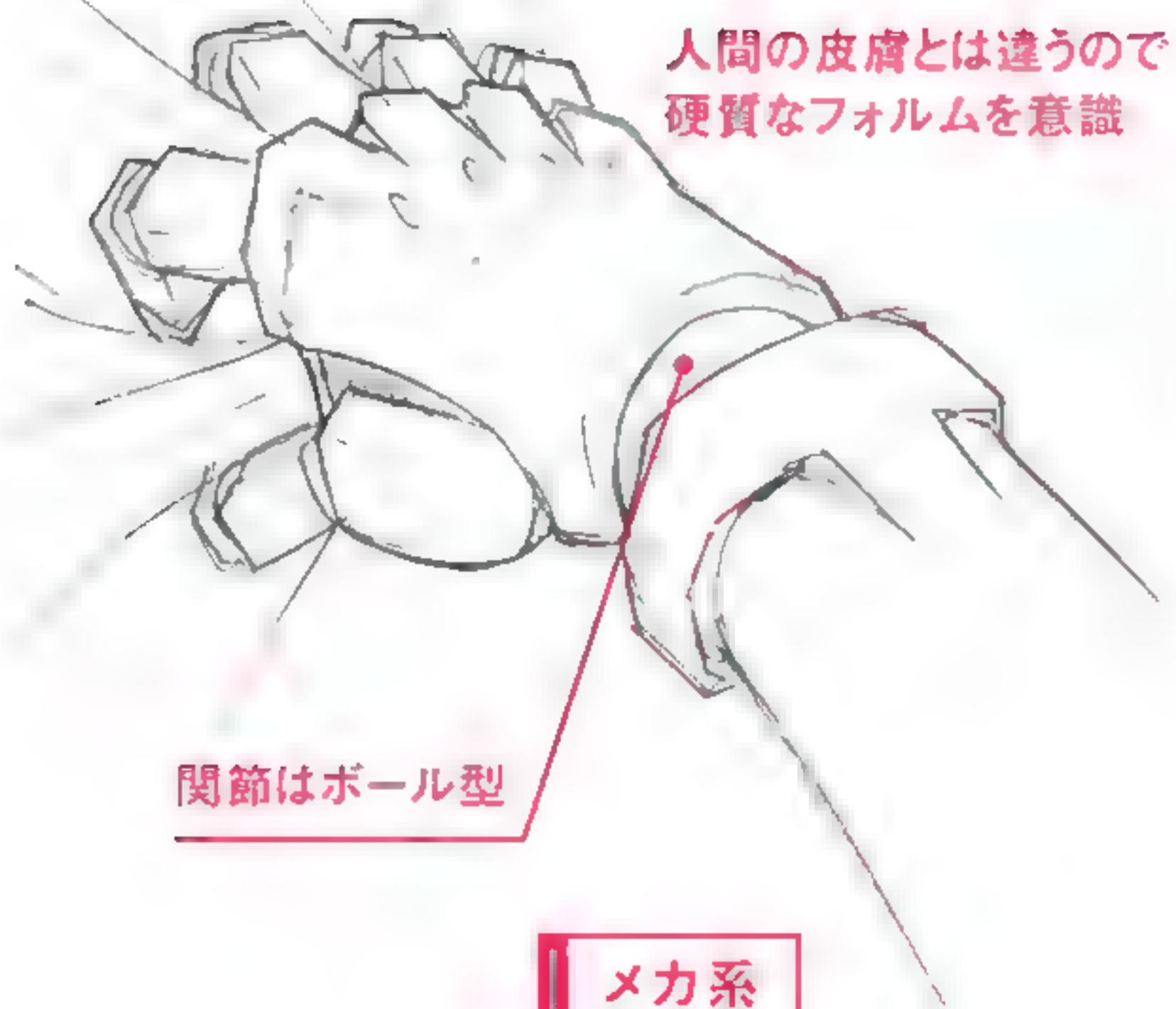
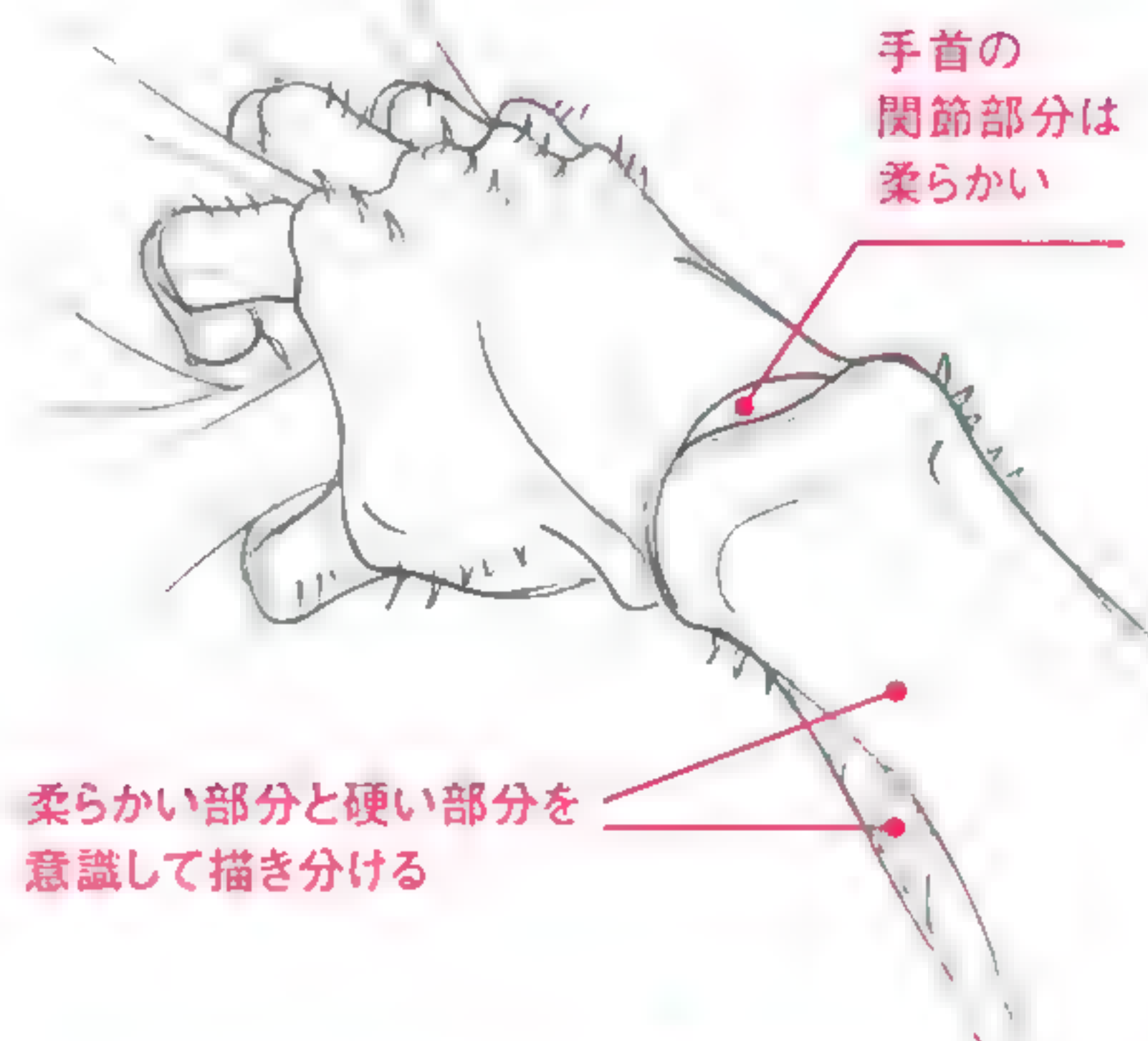
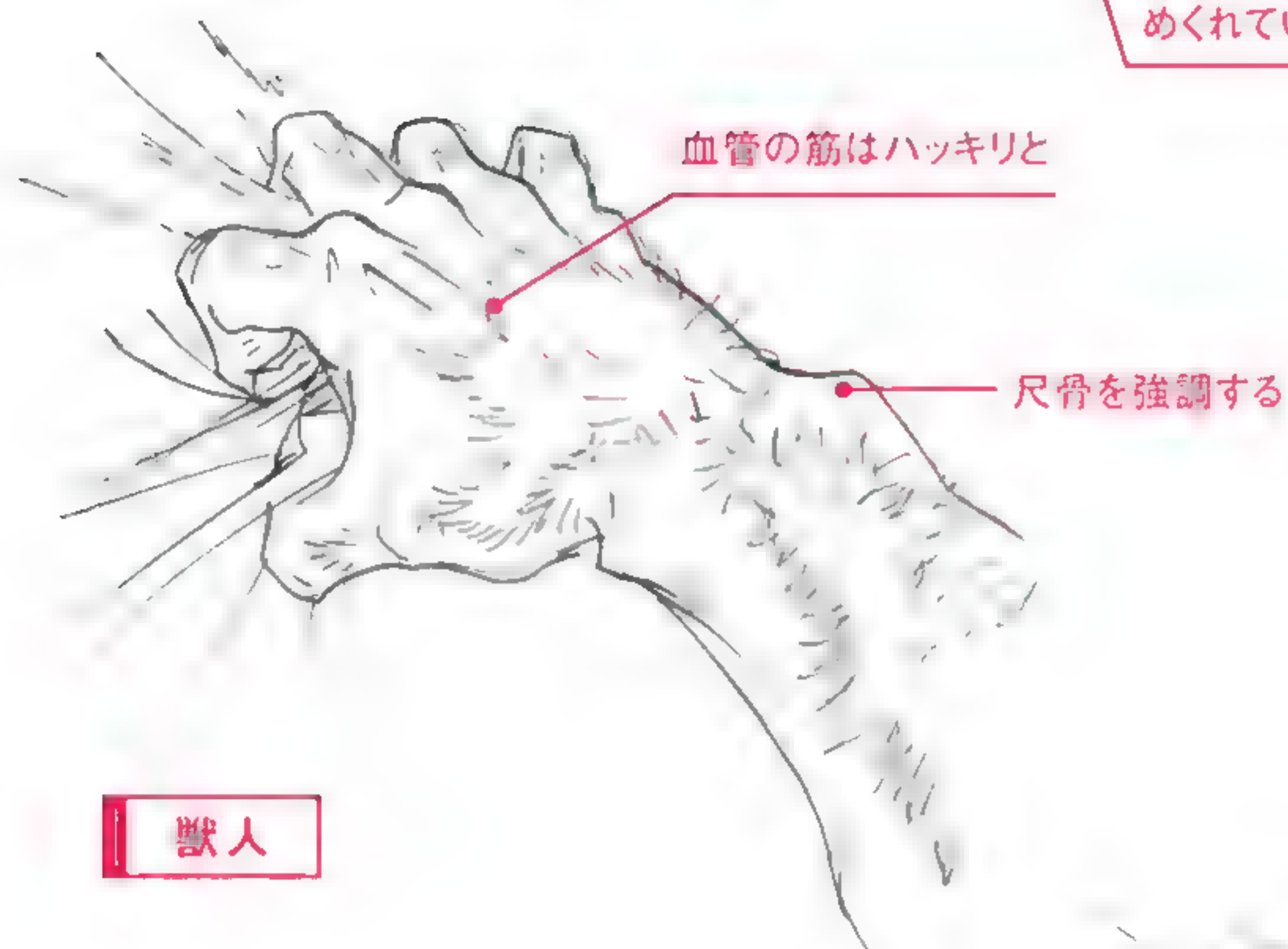
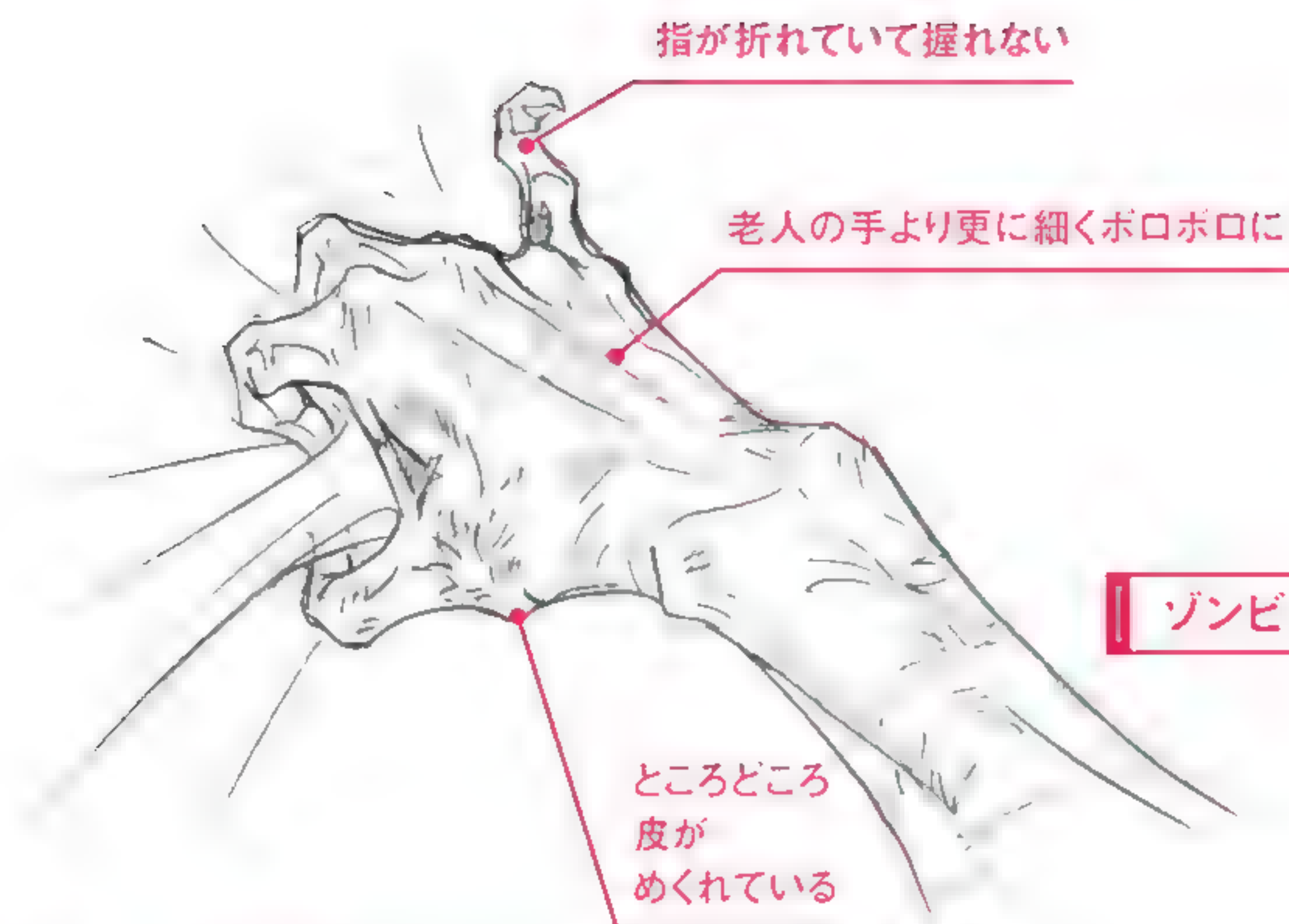
男性





バリエーション





13 壁に手をつく

壁や机などに手をついたときを描いてみましょう。グー・チョキ・パーのパーを描くのと違い、腕側から手に力が加わっています。このため、手首は鋭角に強制的に曲げられています。曲げの角度やシワの深さで、力の加減を表現しています。

さまざまな人の手



男性



反転

指先に向かって
細く先端は丸く

爪は丸みを帯びた縦長に

手の甲を筋張らせないように

女性



爪は丸く描く

関節は目立たないように

少女

とう骨は
飛び出さないように

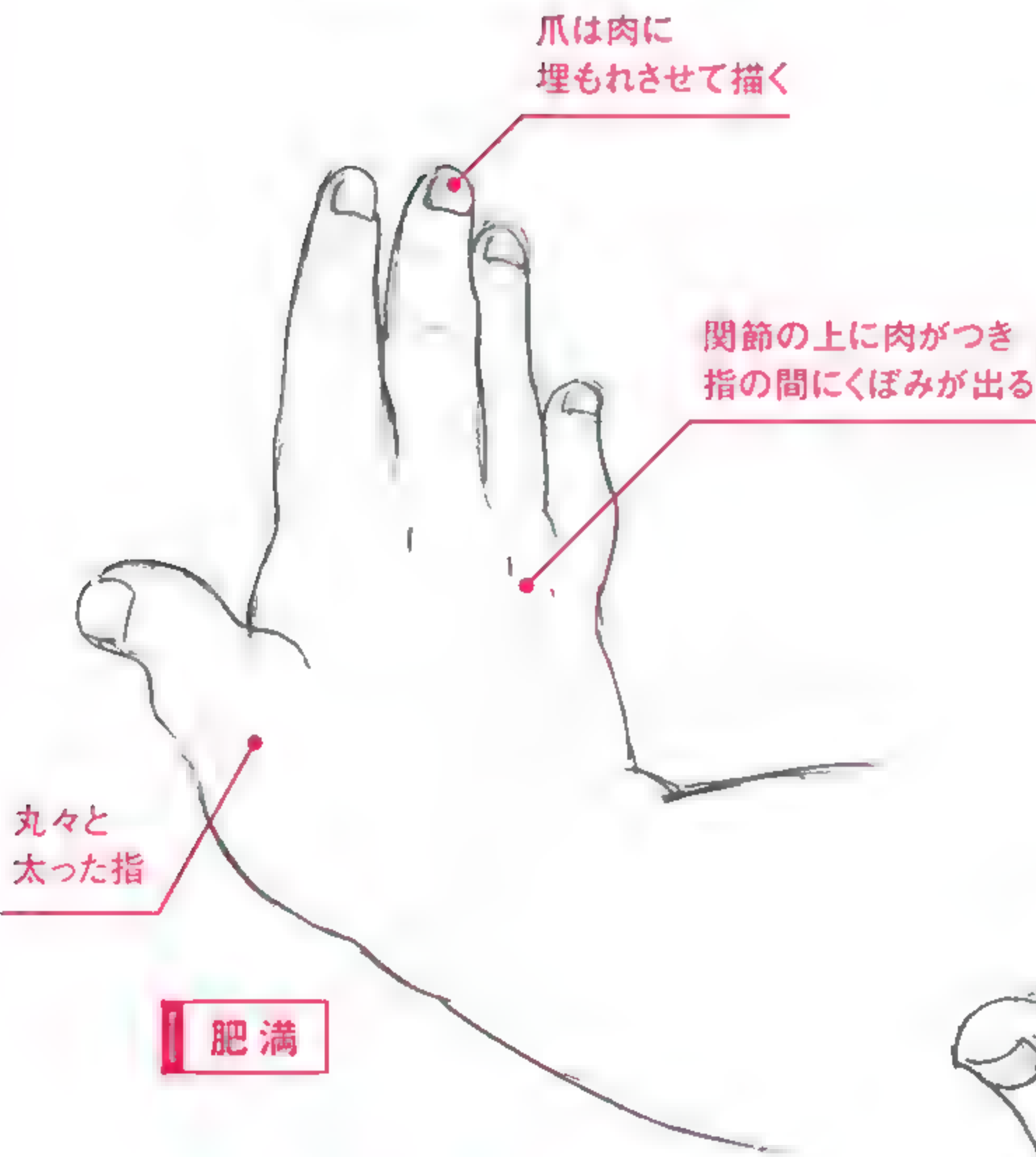
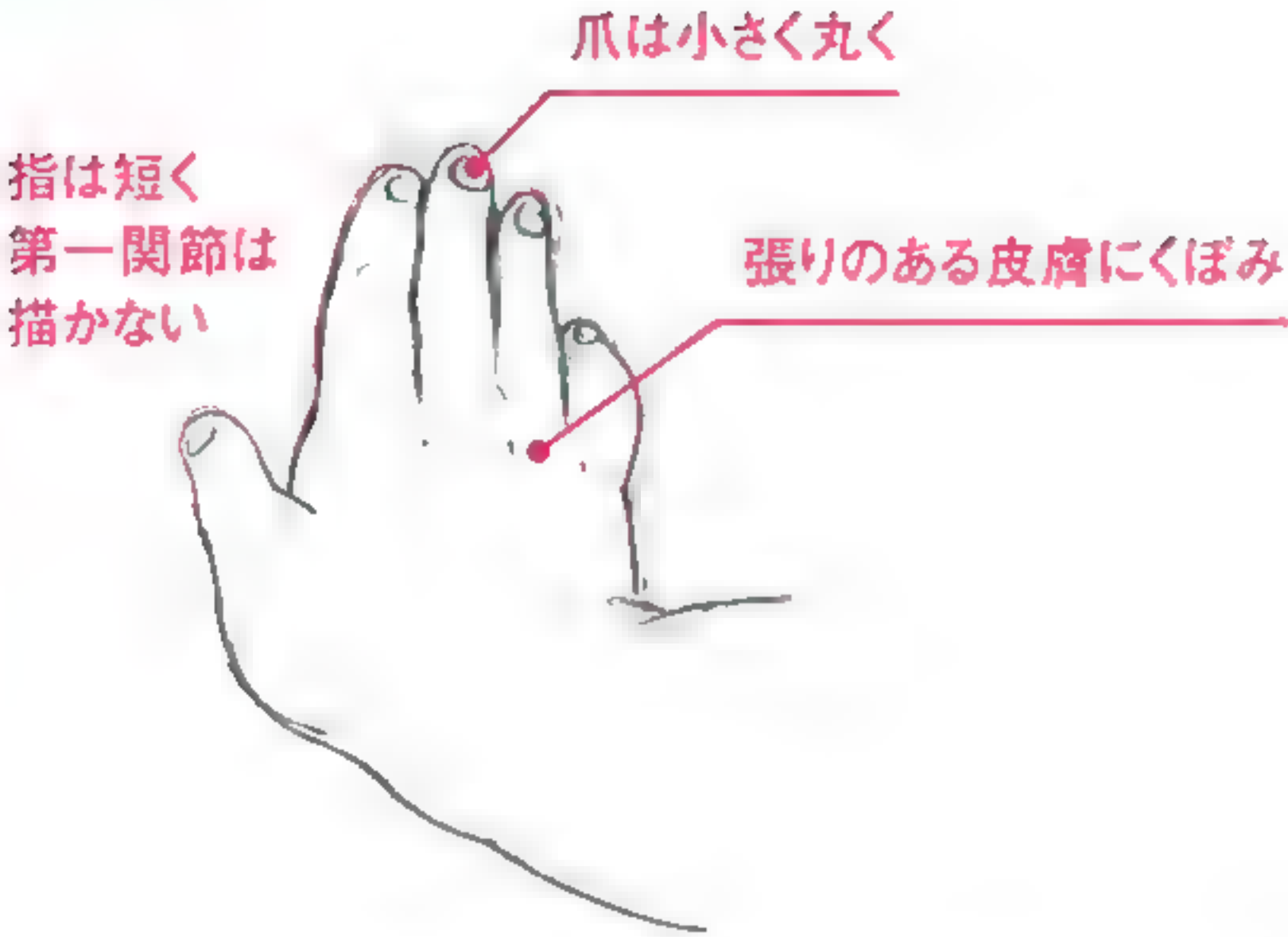
爪は角を丸く描く

指は短め関節を描かない

少年

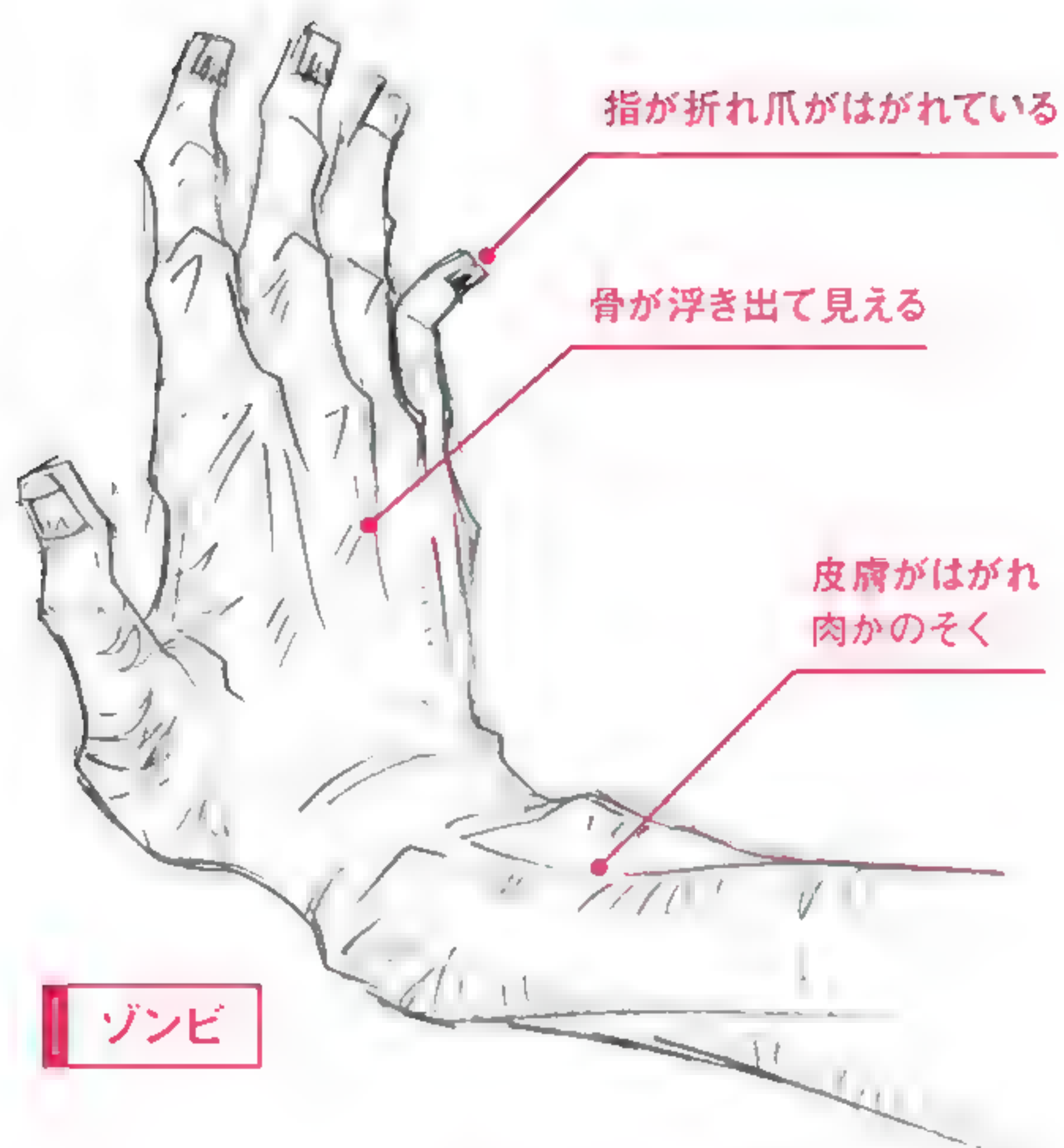
尺骨を強調しない



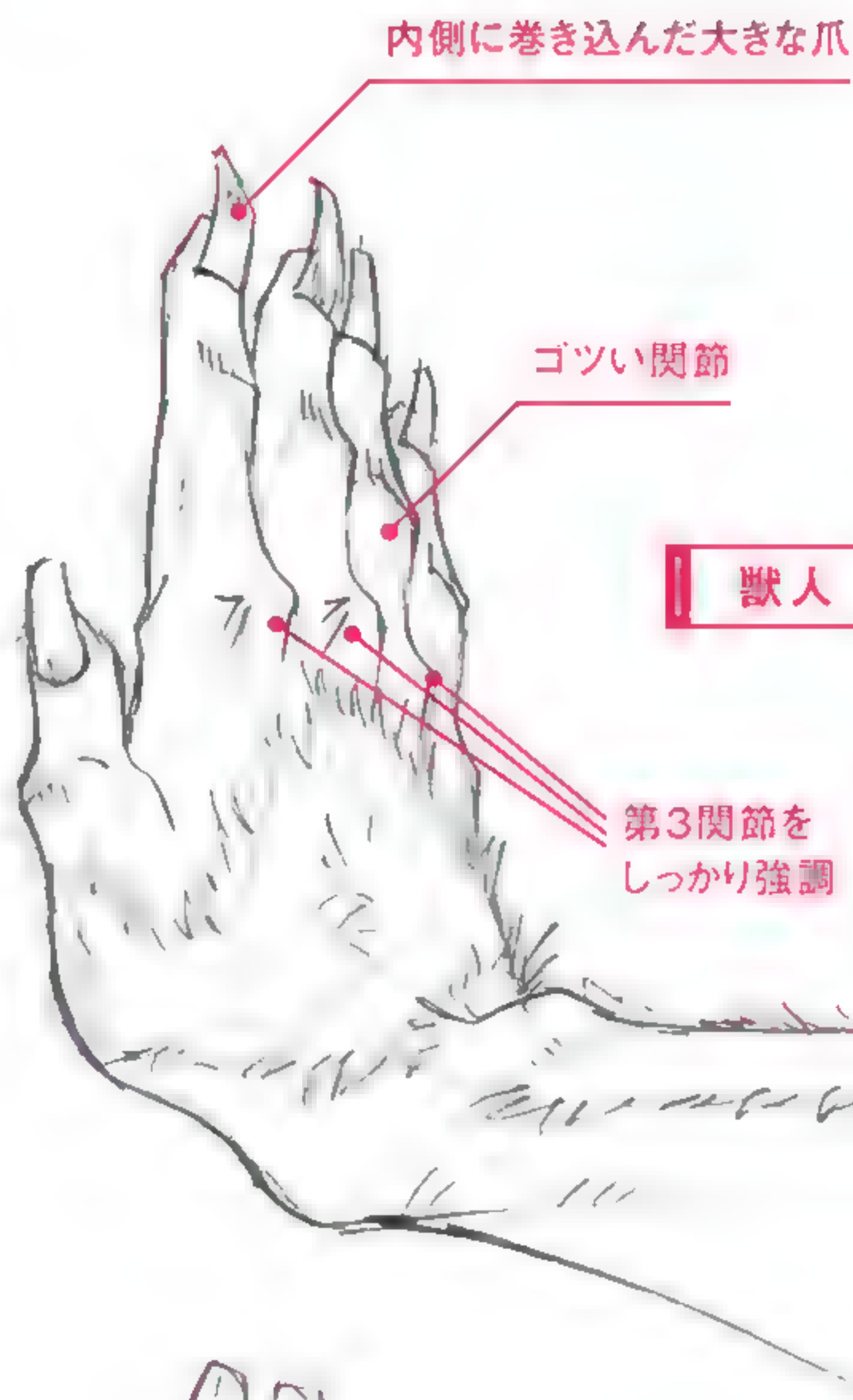


バリエーション

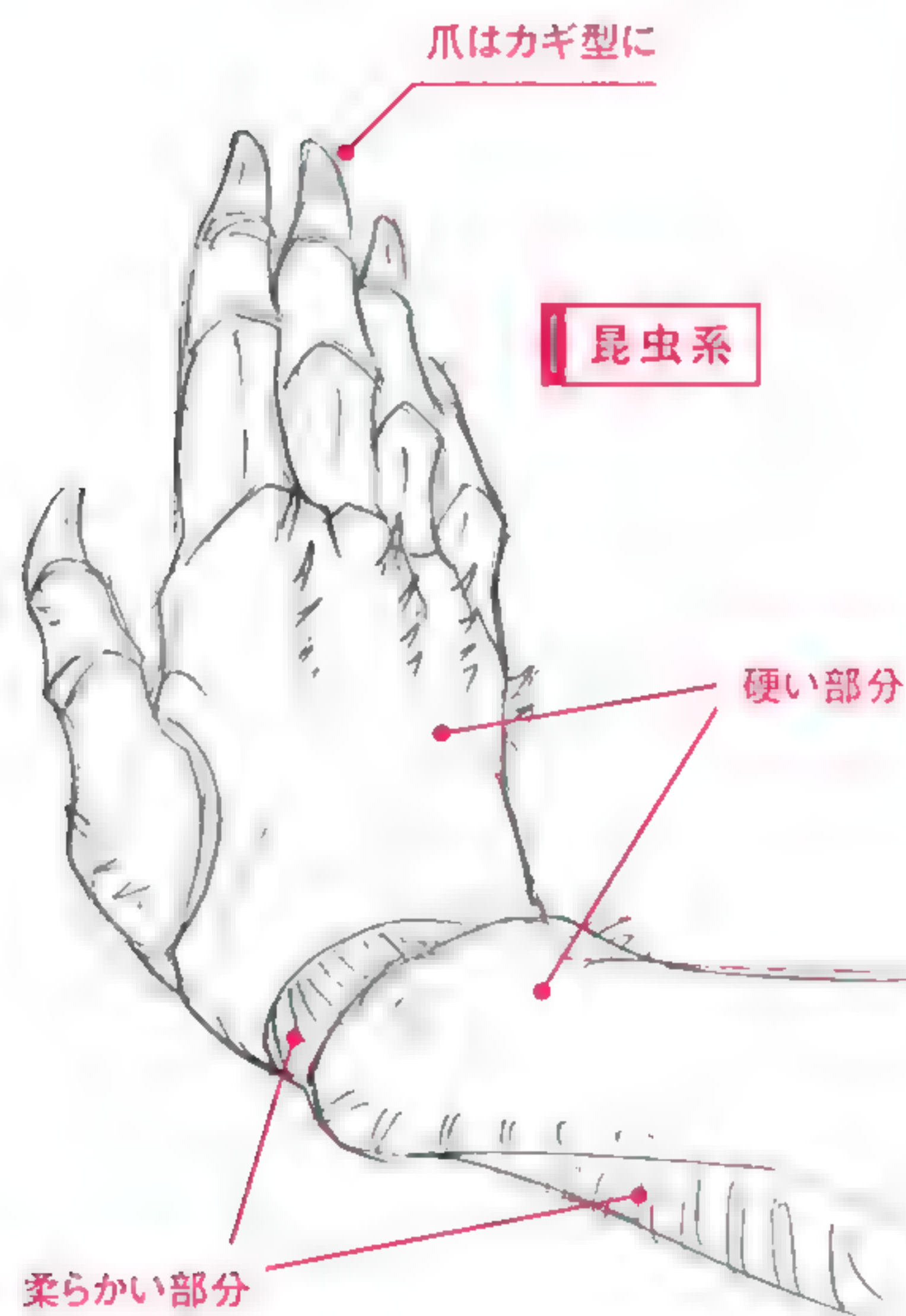




ゾンビ



獣人



昆虫系



メカ系

14 ボールをつかむ

コップと同じく、ボールの持ち方でもキャラクターを表現できます。今回は野球ボールくらいの大きさですが、このボールを2本指で持つか3本で持つか、それともわし掴みにするかでキャラクターを演出します。

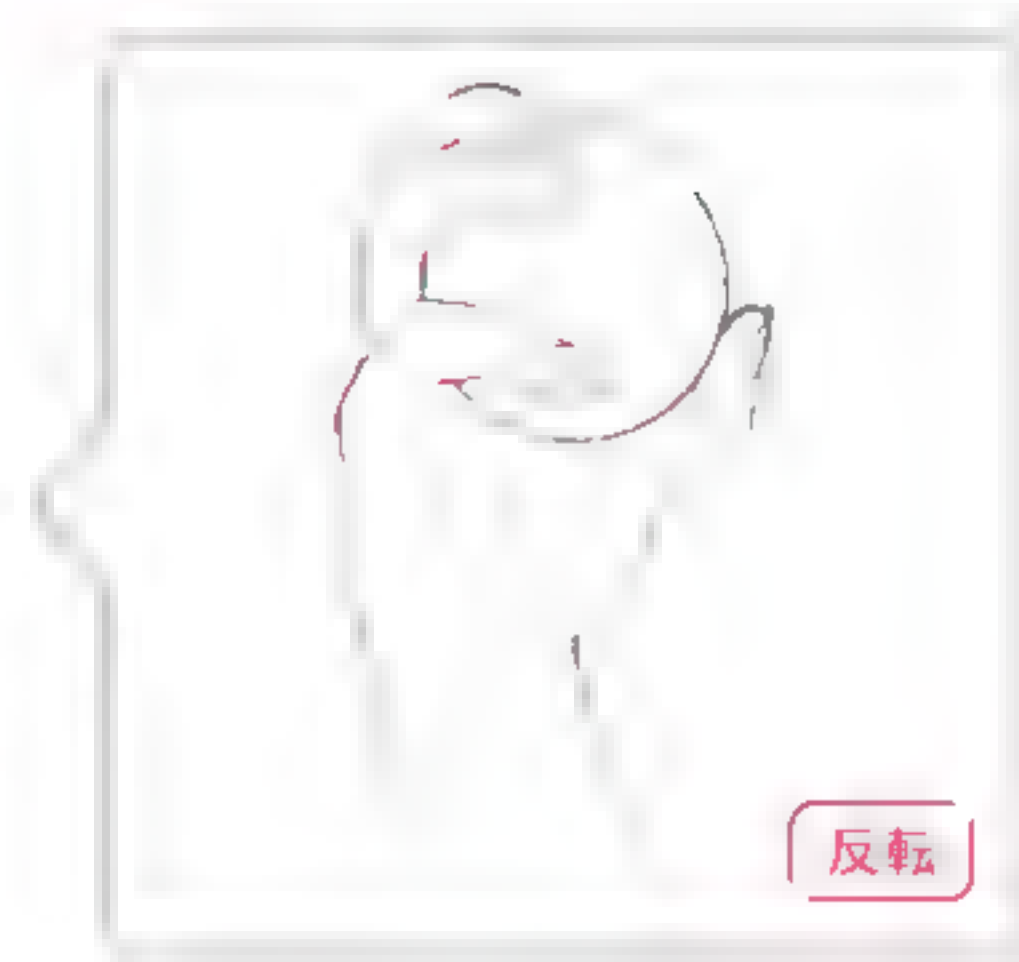
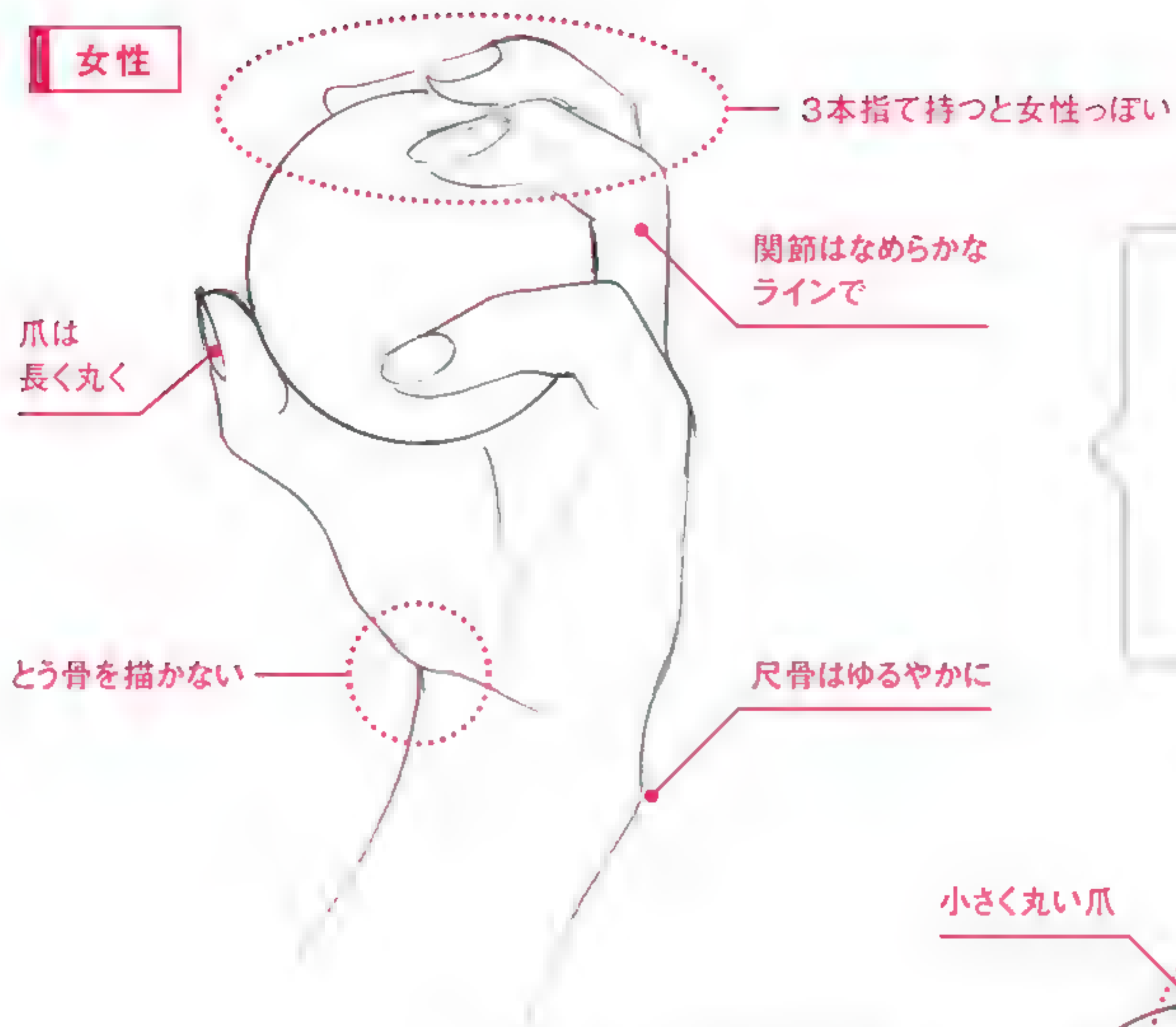
さまざまな人の手



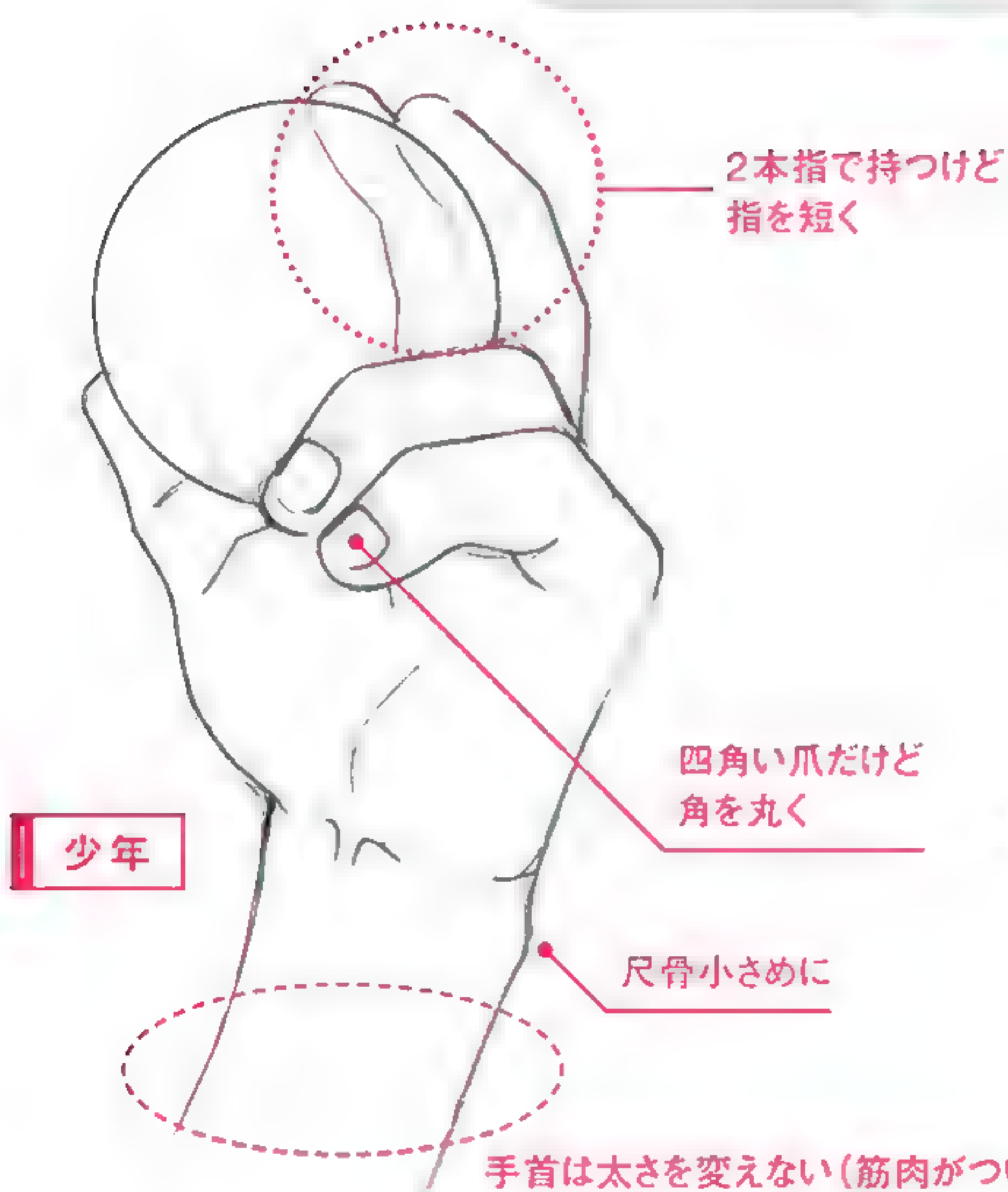
男性

ボールなどの球体をつかんだときの手は、人差し指と中指、親指を使って持ち、薬指と小指で支えます。力を入れたときに出る手首のスジを描くとリアルに見えます。女性の場合や手が小さいときは、3本指や4本指で持ちます。

女性



少女



少年



幼児

骨が小さく
ハリのある
皮膚が出る

小さくて埋まっている爪

☆幼児の場合、掴むとい
うよりくっついている感じ

骨より肉の方が厚い

肥満

埋まった爪

しわがよる

バリエーション

老人

関節が
鋭角的で
目立つ

目立つ尺骨

筋が目立つ

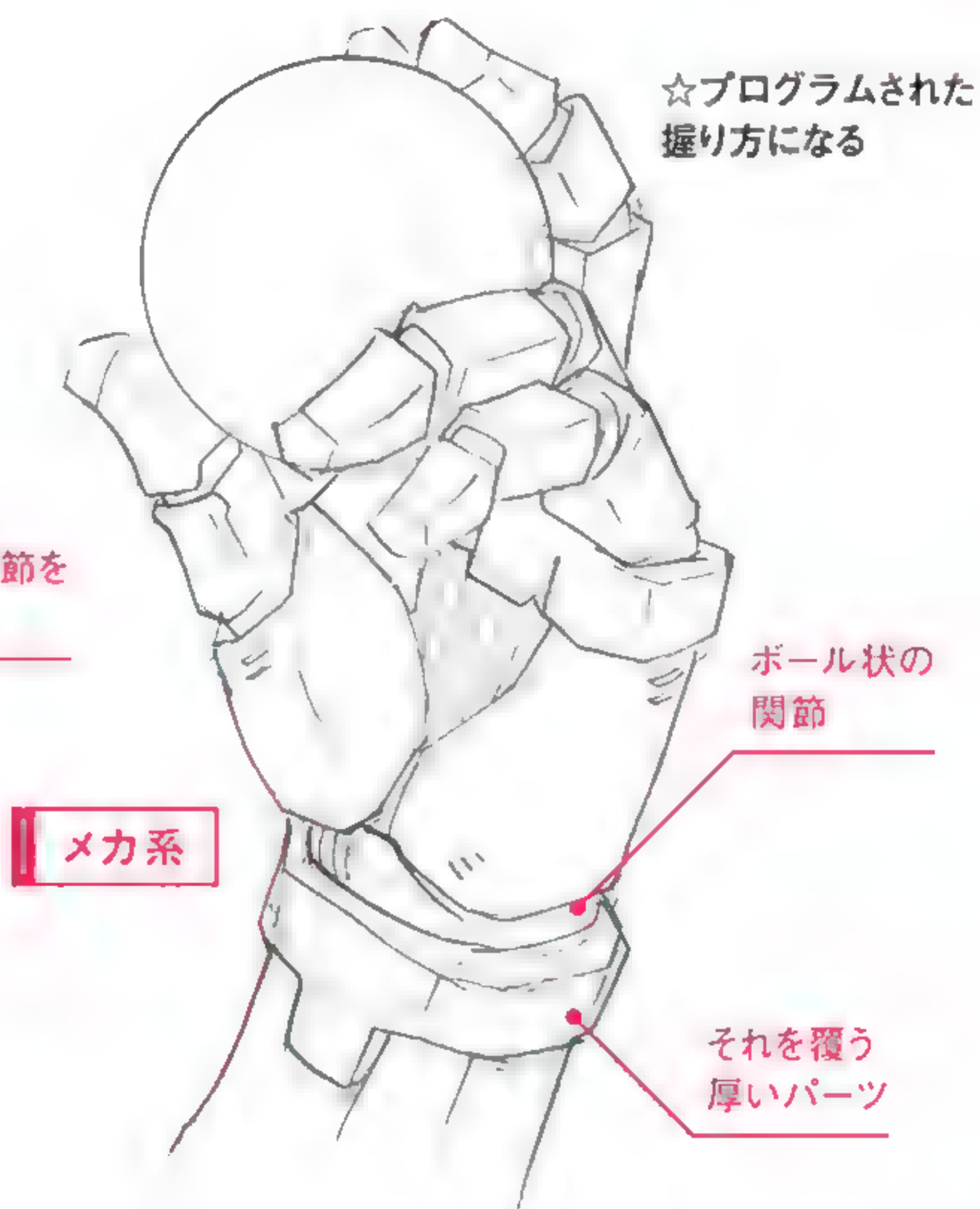
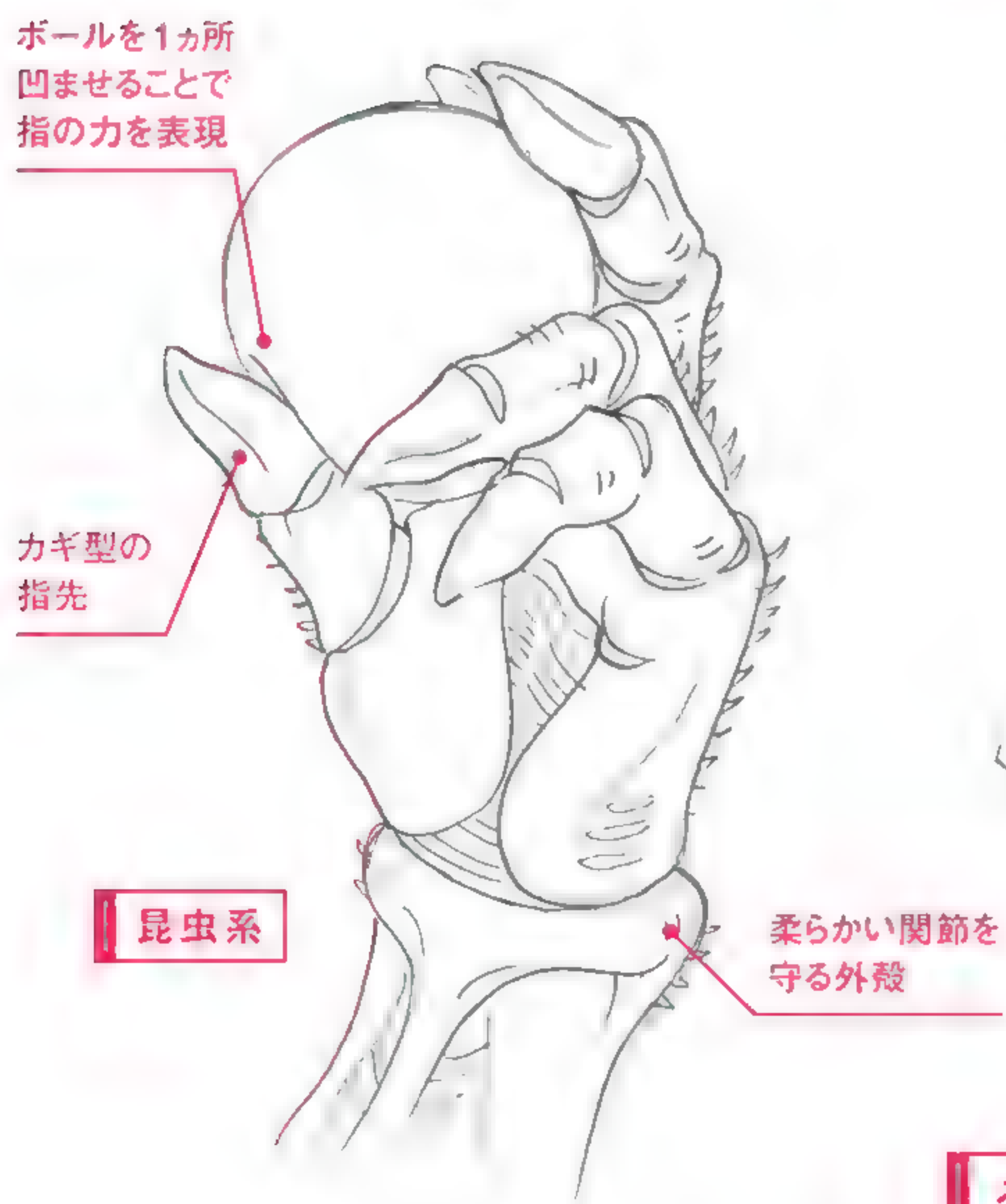
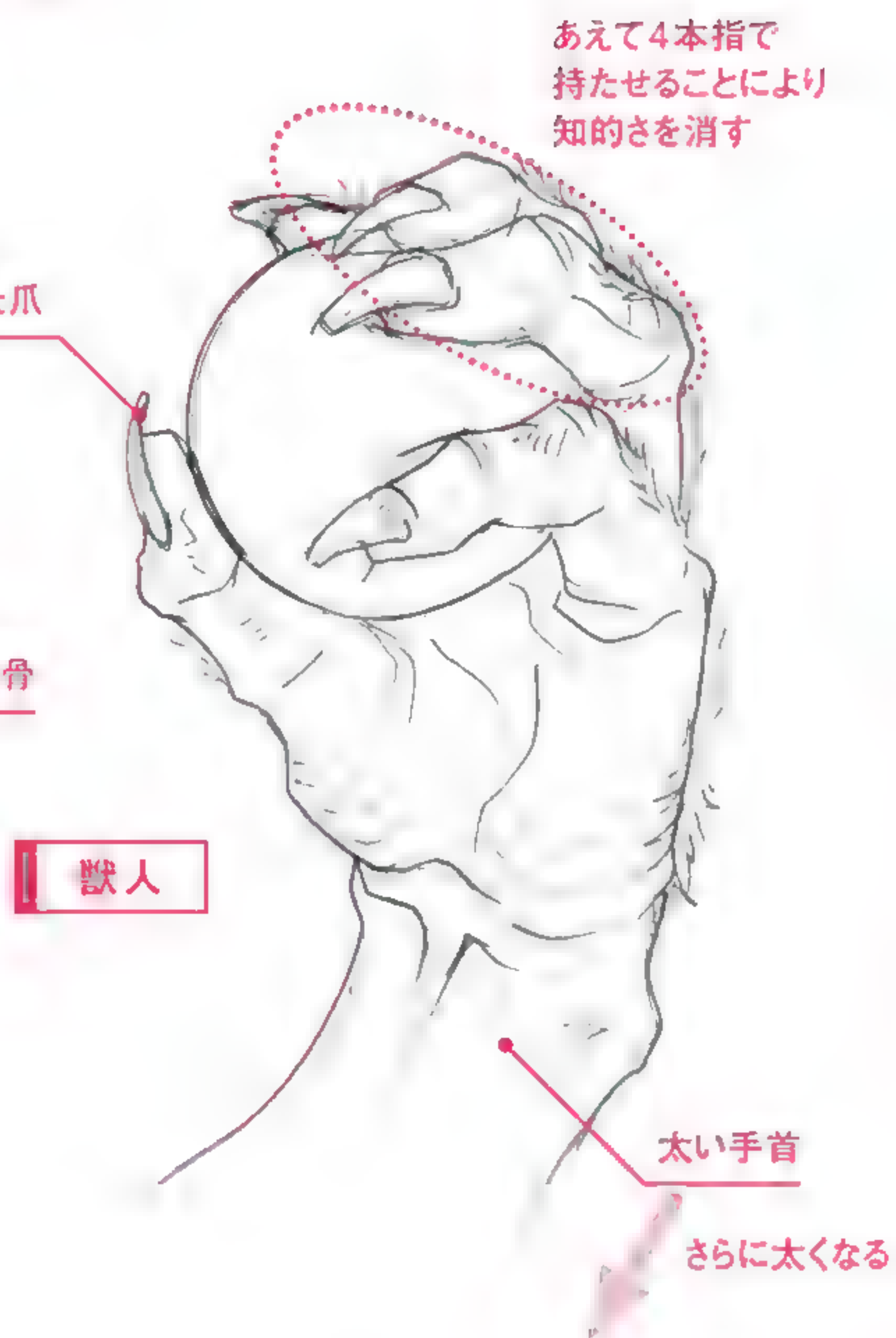
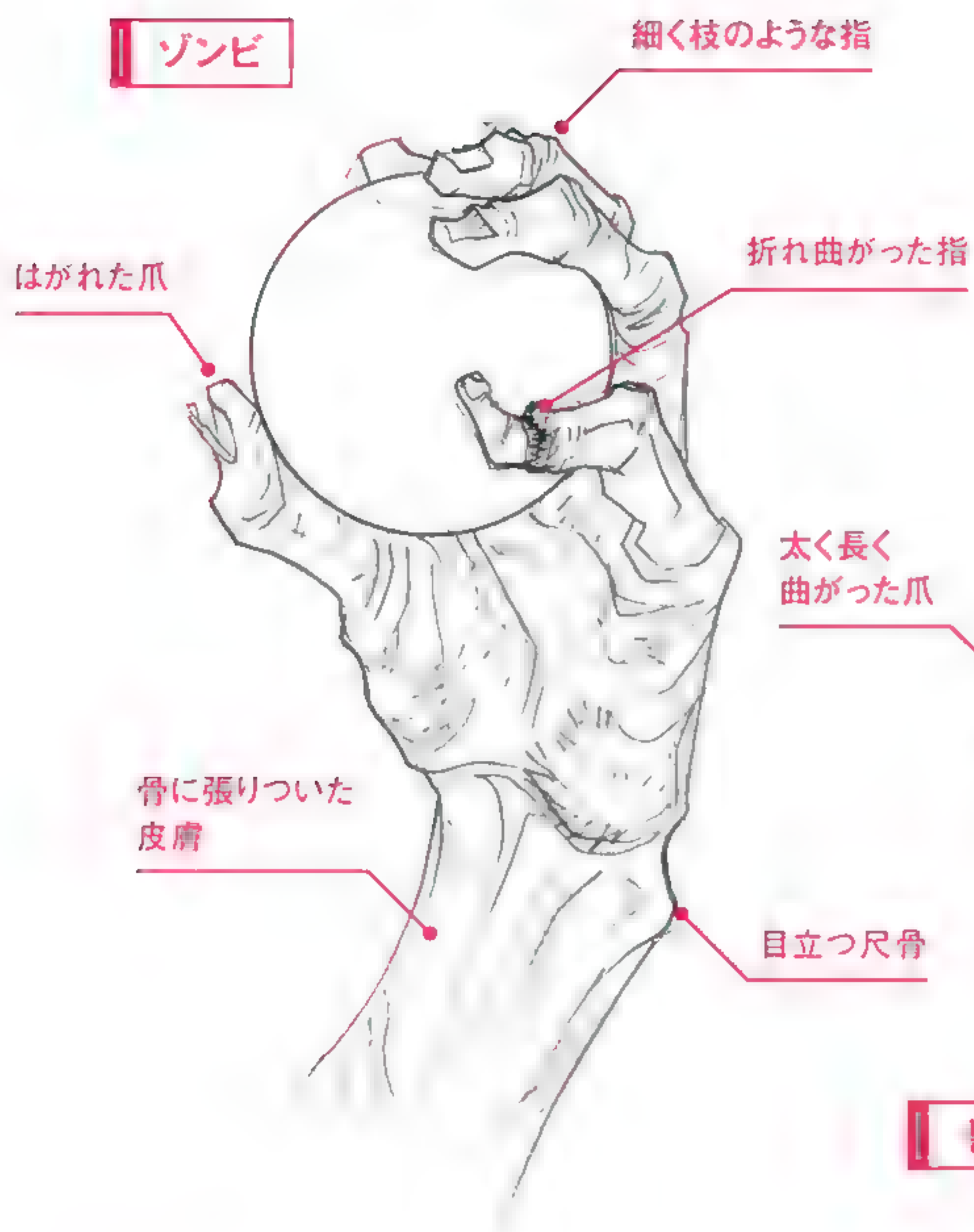
反転

末端肥大の指

爪は描かなくても
良い

デフォルメ

単純な
ラインで描く

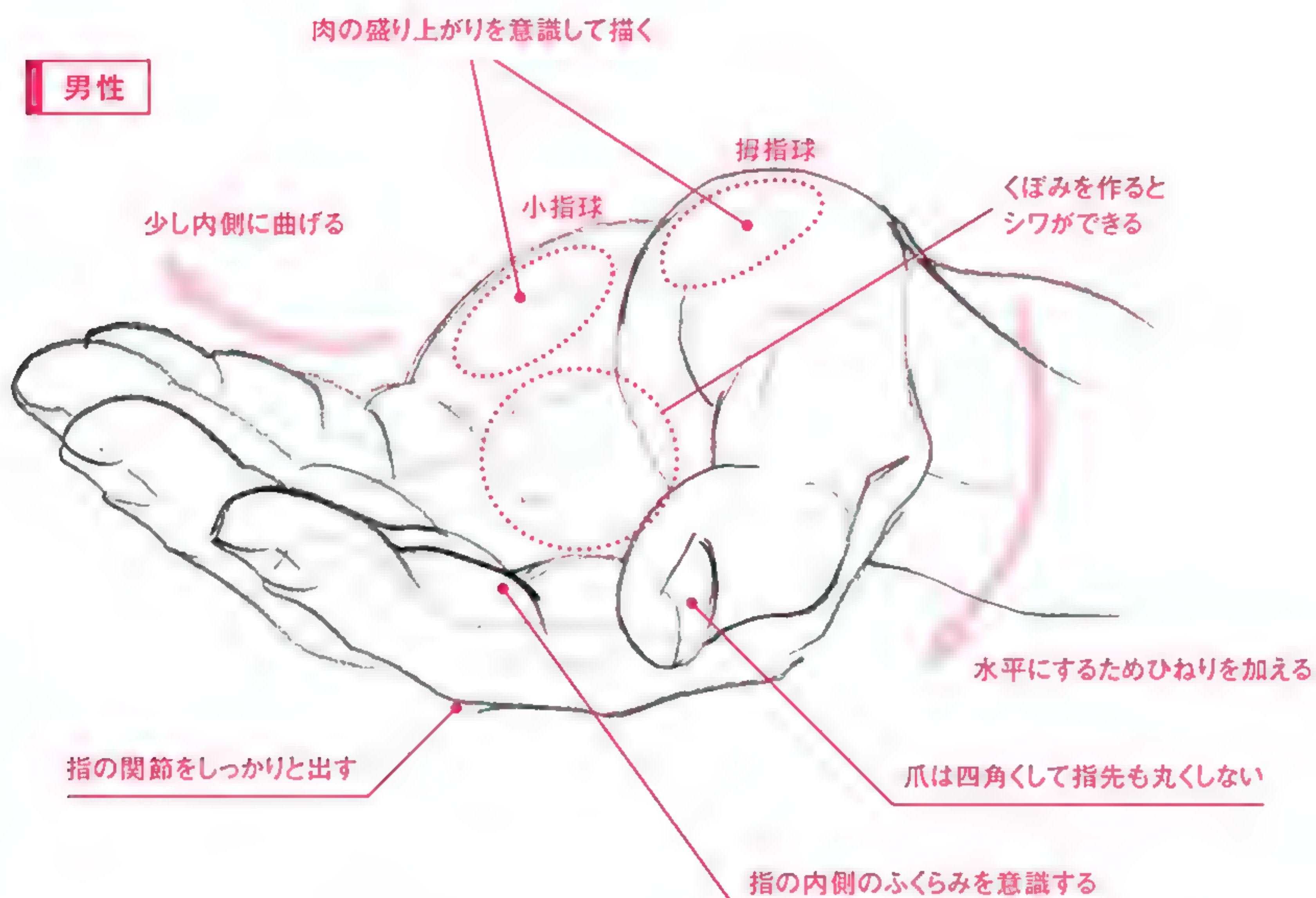


15 水をすくう

くぼませた手の平を水平に保つため、ひねりが加わり、手には力が入っています。くぼみには、シワや関節によるふくらみが見られます。上手に水をすくえるかどうかは、“指のすき間”=“肉のつきかた”の問題になってきます。“ふくよかな指ほどすくいやすい”=“あまり力が入っていない”というようなことを考えて描きましょう。

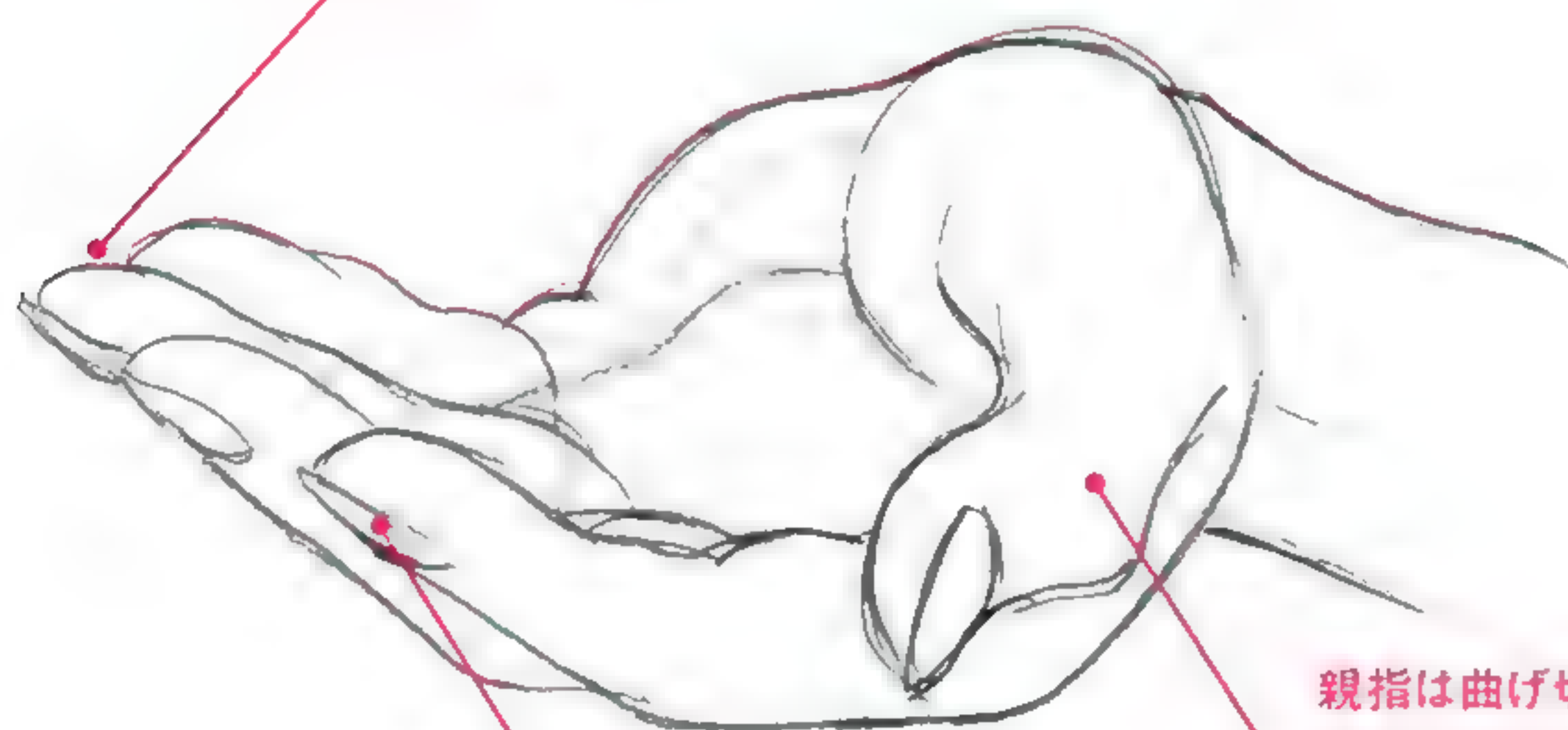
バリエーション

男性



女性

指先に向かってだんだん細く先端は丸く



爪は丸みを帯びた縦長に描く

親指は曲げ切らずなめらかなラインで



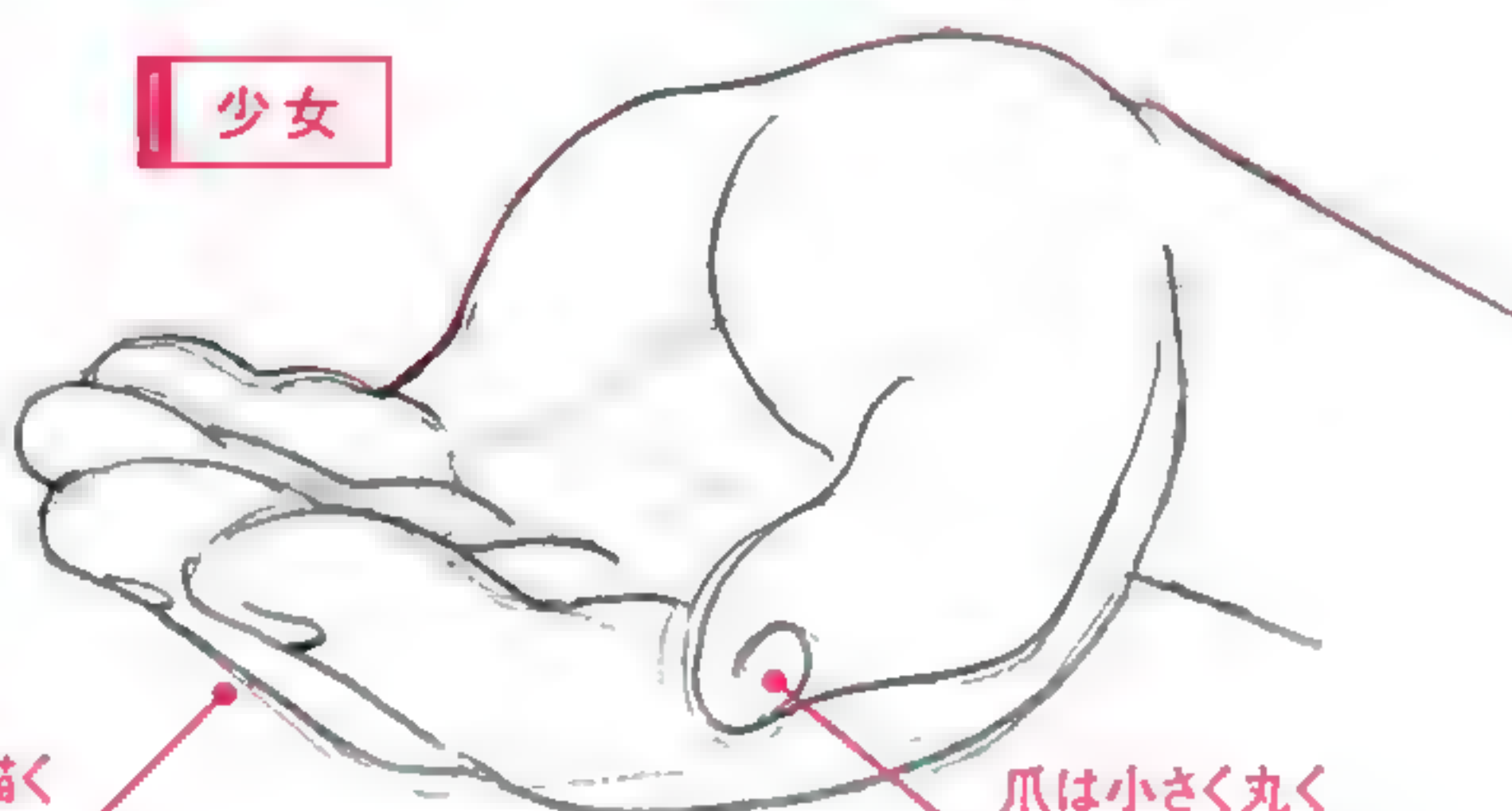
反転



反転

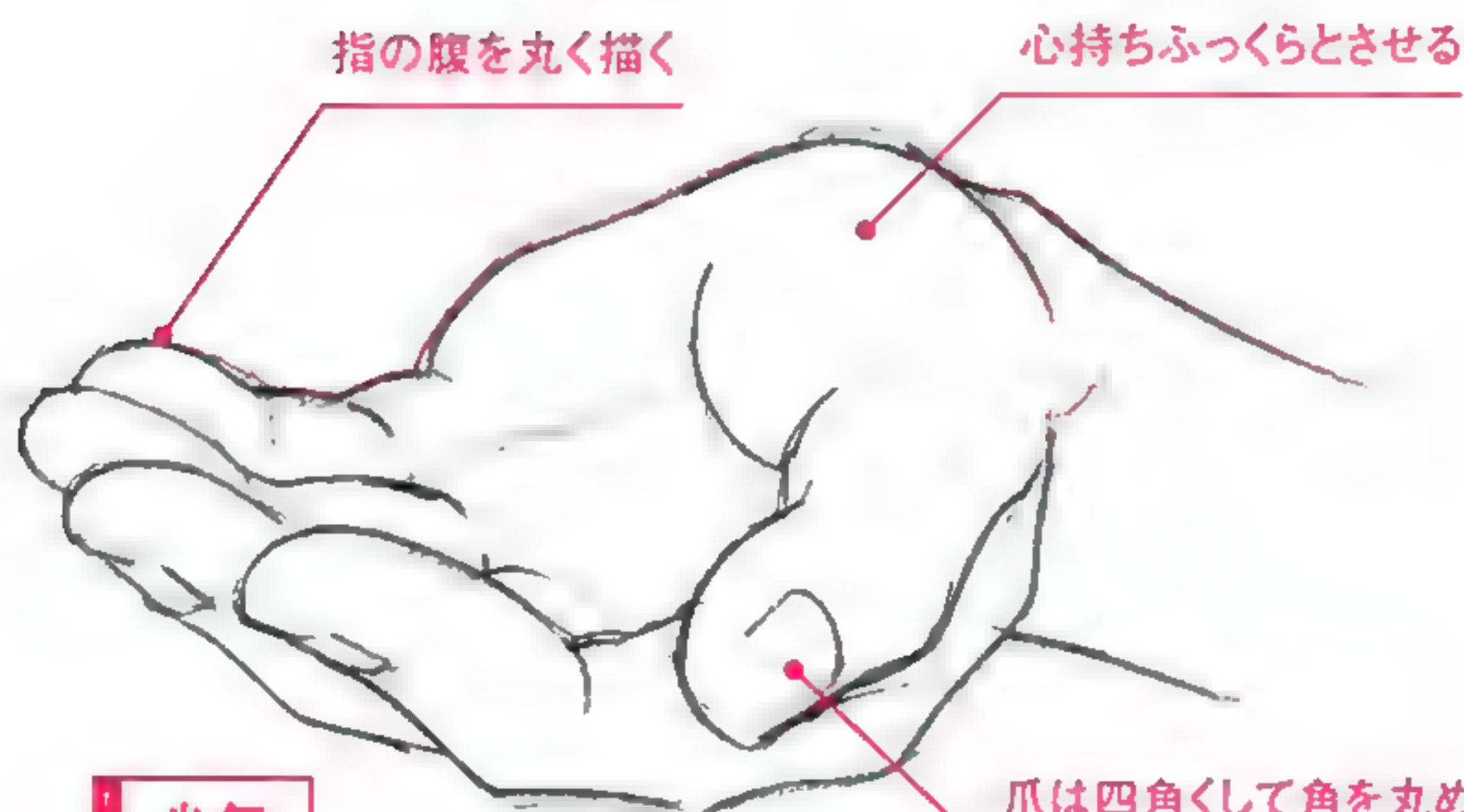
少女

全体的にふくよかに



第1関節は無いつもりで描く

爪は小さく丸く



指の腹を丸く描く

心持ちふつくとさせる

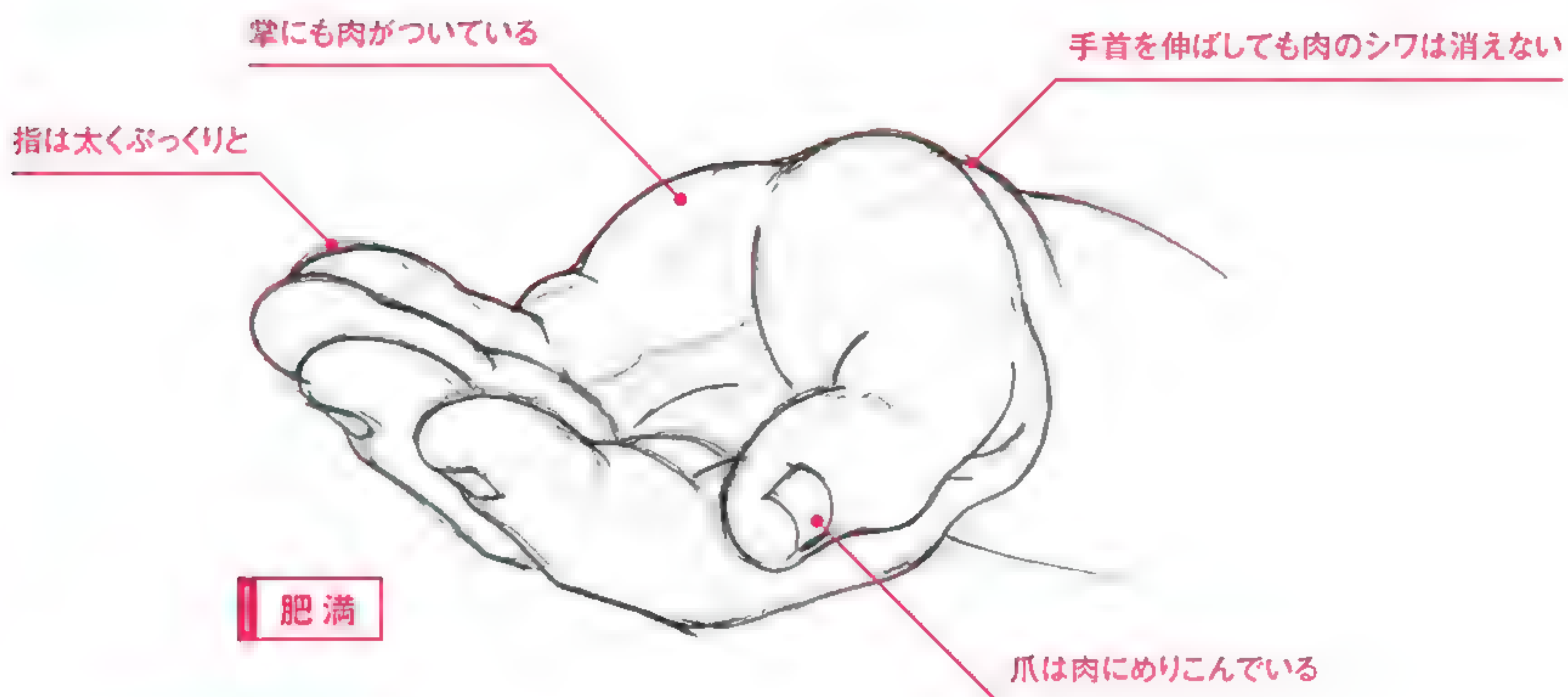
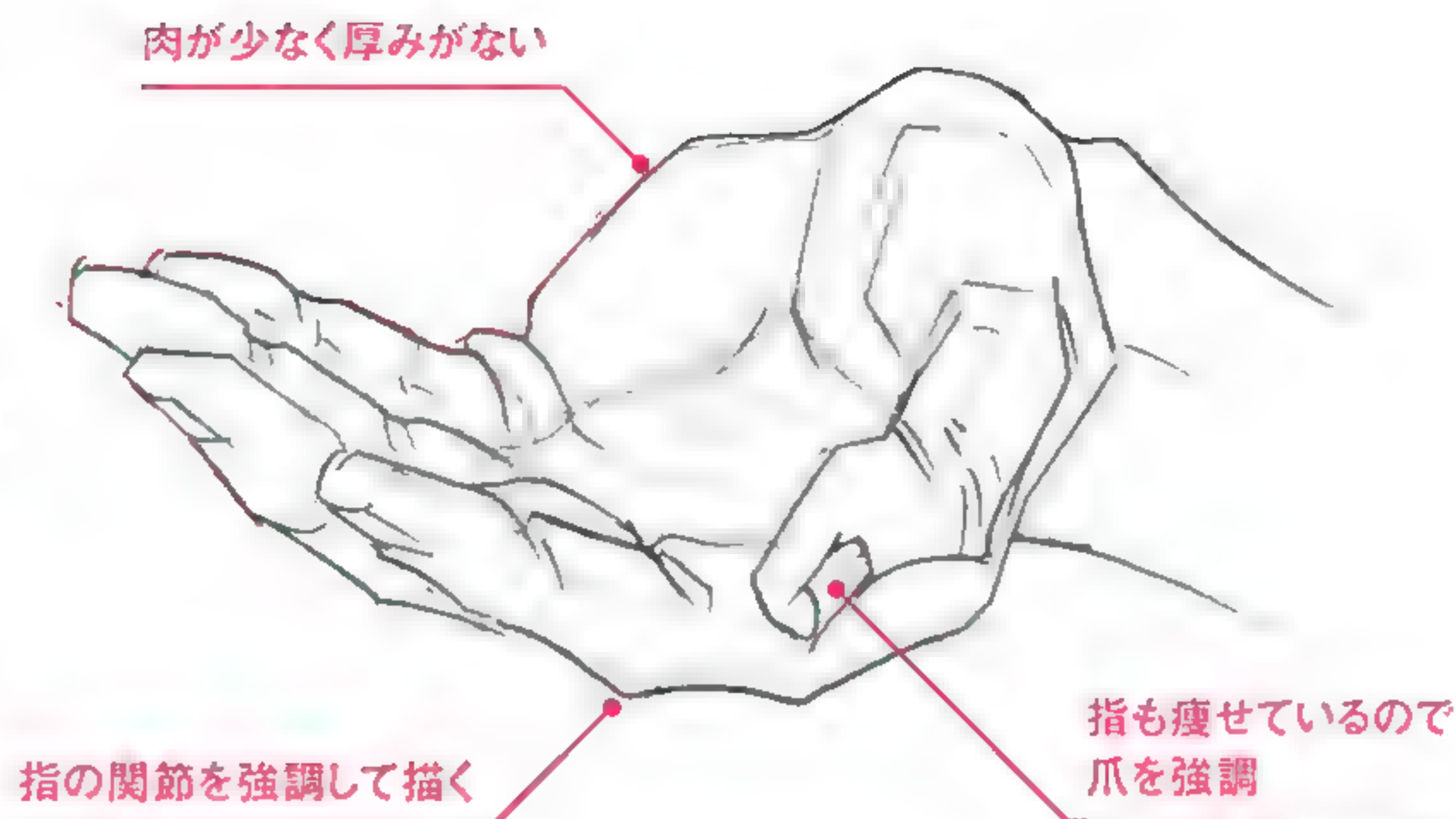
少年

爪は四角くして角を丸める



反転

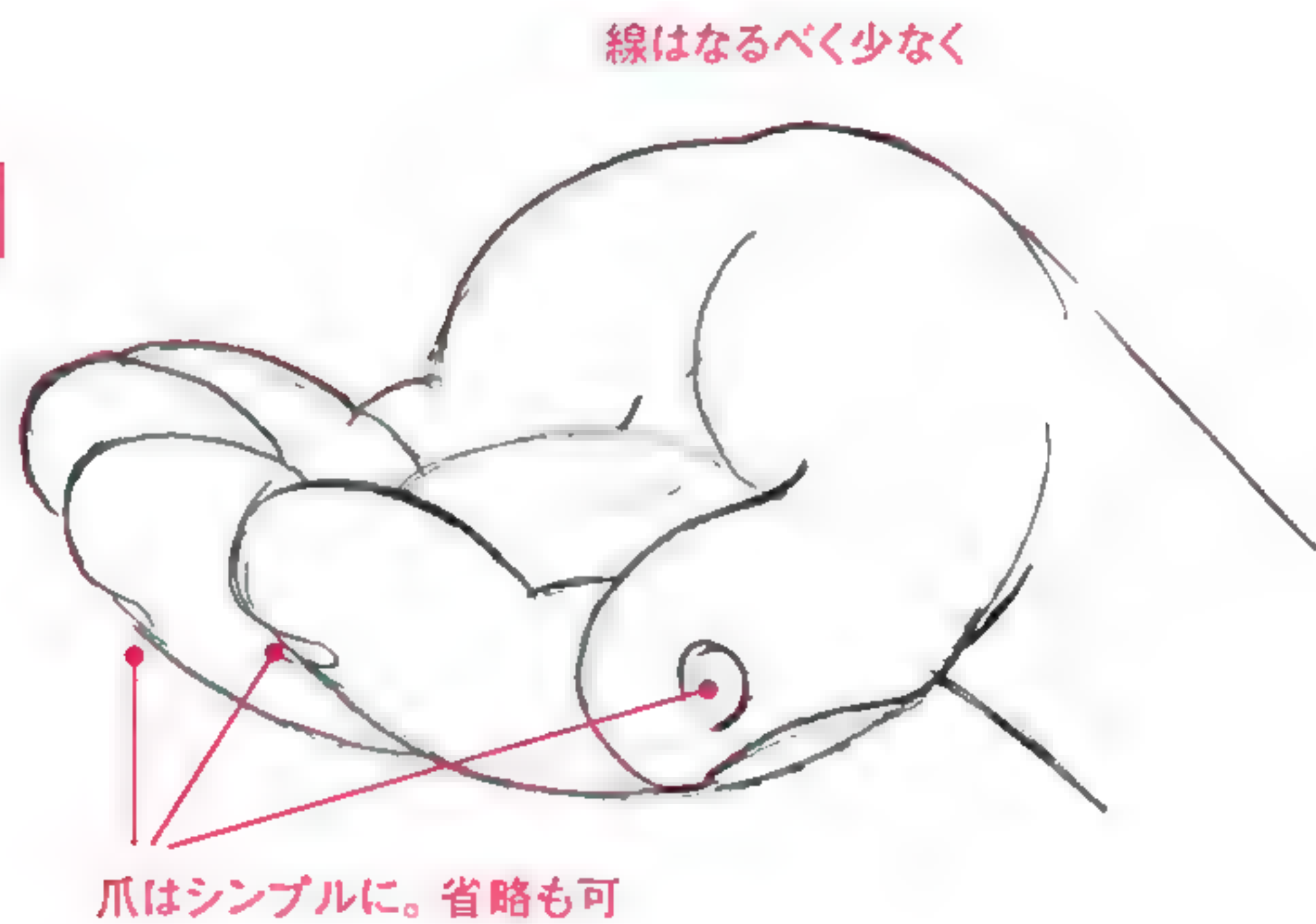
老人

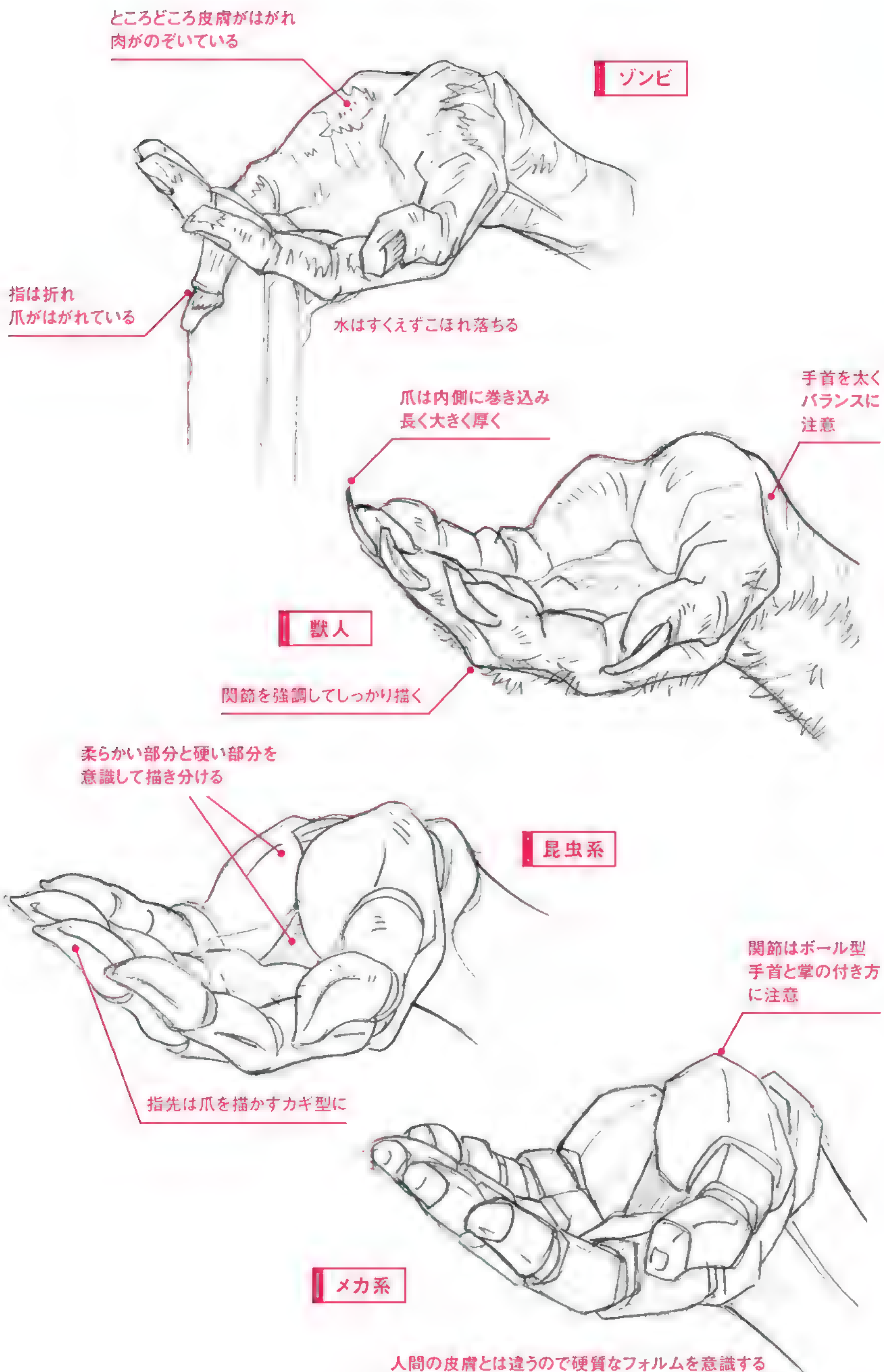


肥満

バリエーション

デフォルメ



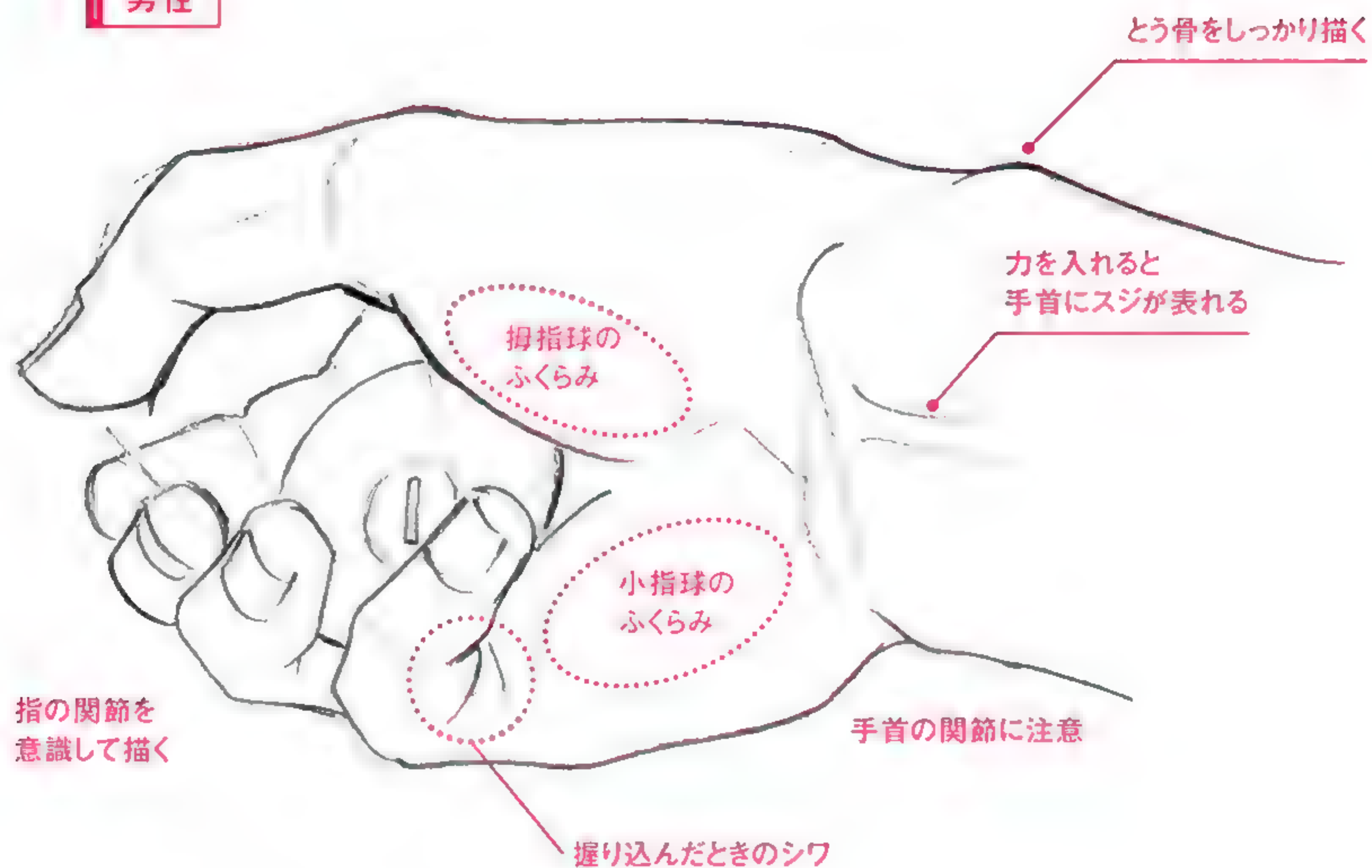


16 ドアノブを握る

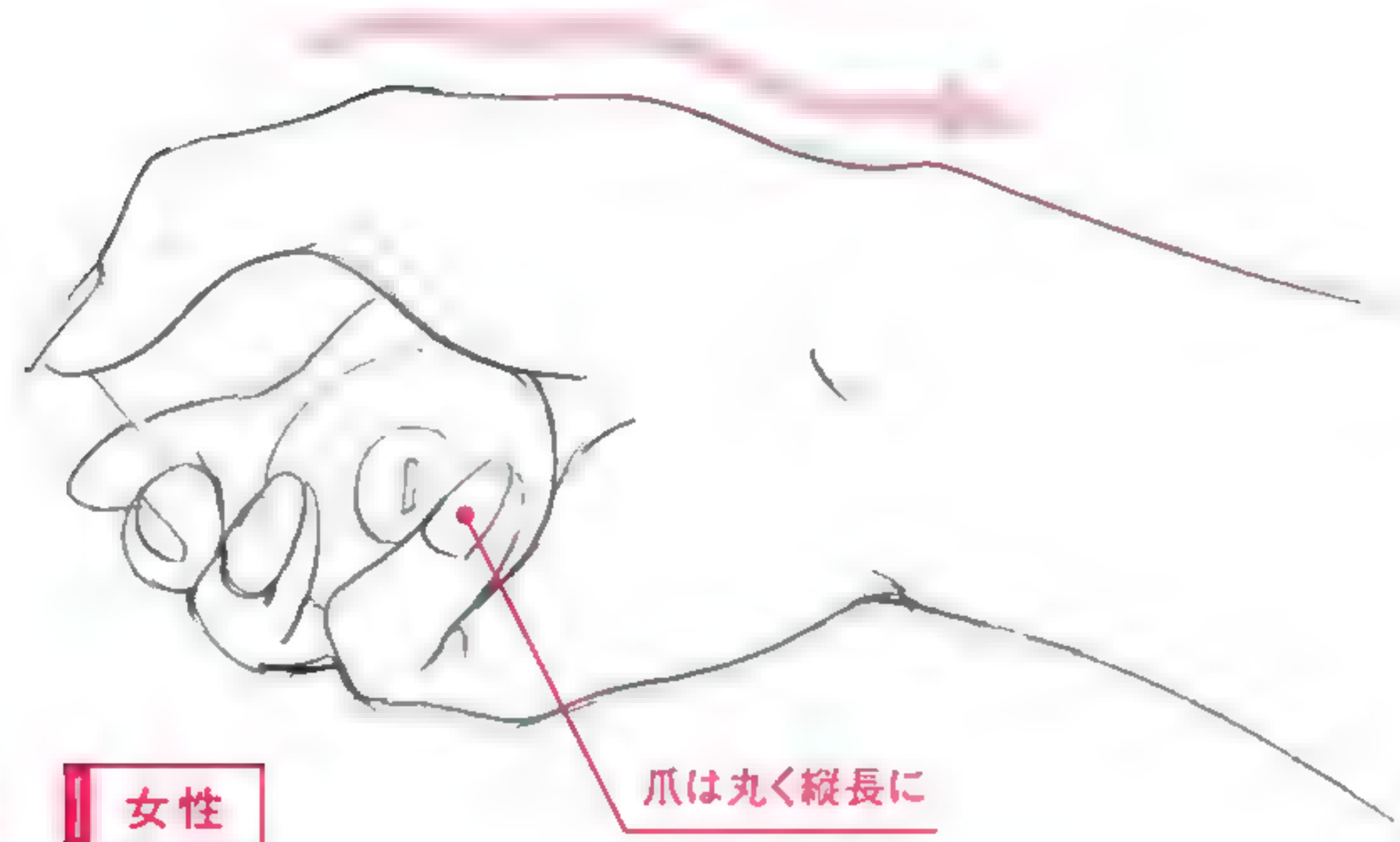
ドアノブを回すときは、ドアノブにぴったりと指をくっつけます。小指がノブにかかっていなくとも、回すときは小指にも力が入っています。それにともない小指球がふくらみ、握り込んだところのシワや手首のスジを浮き立たせます。

さまざまな人の手

男性



なめらかなラインを意識して描く



女性

爪は丸く縦長に



反転

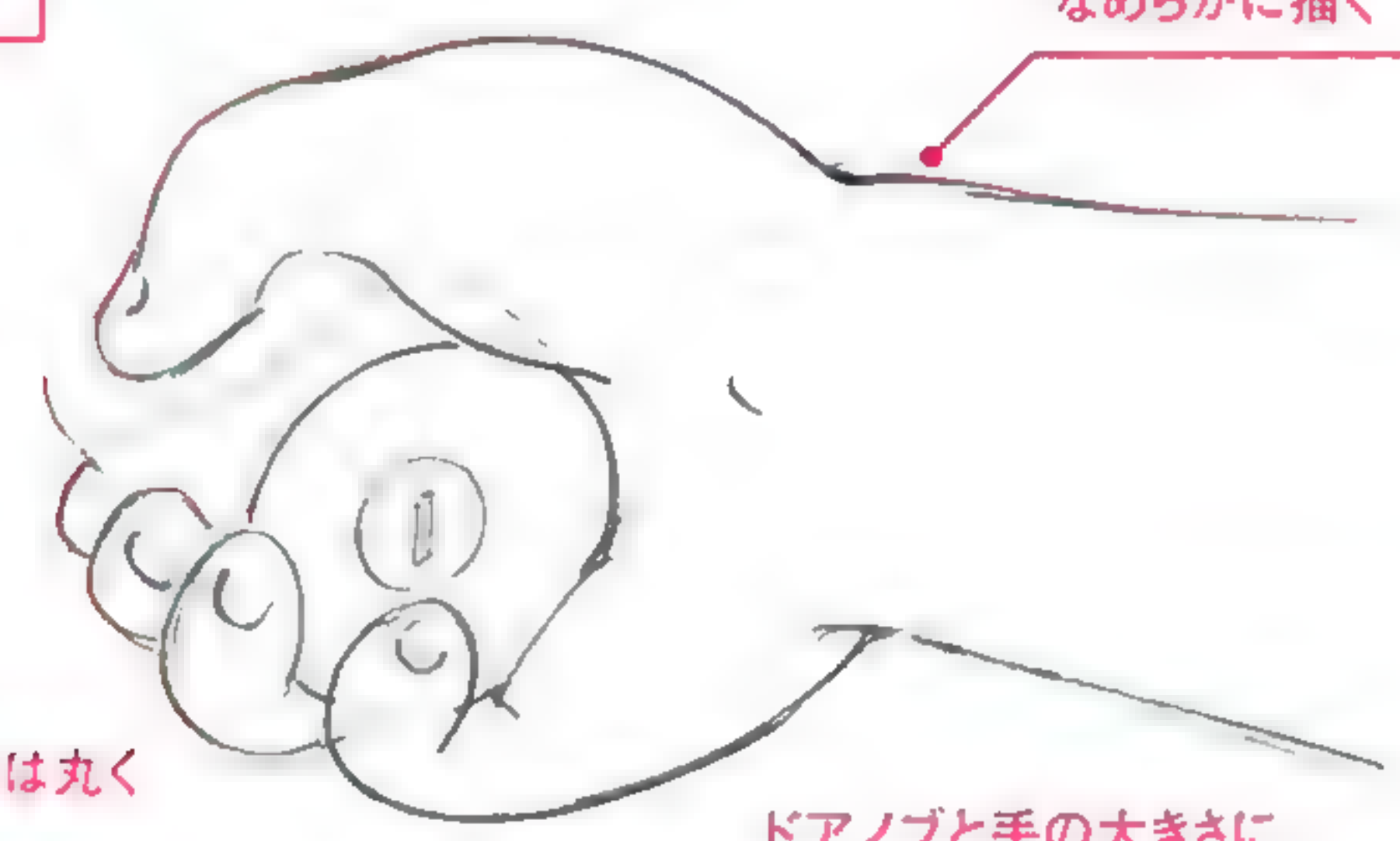
少女

とう骨は出さずになめらかに描く



反転

爪は丸く

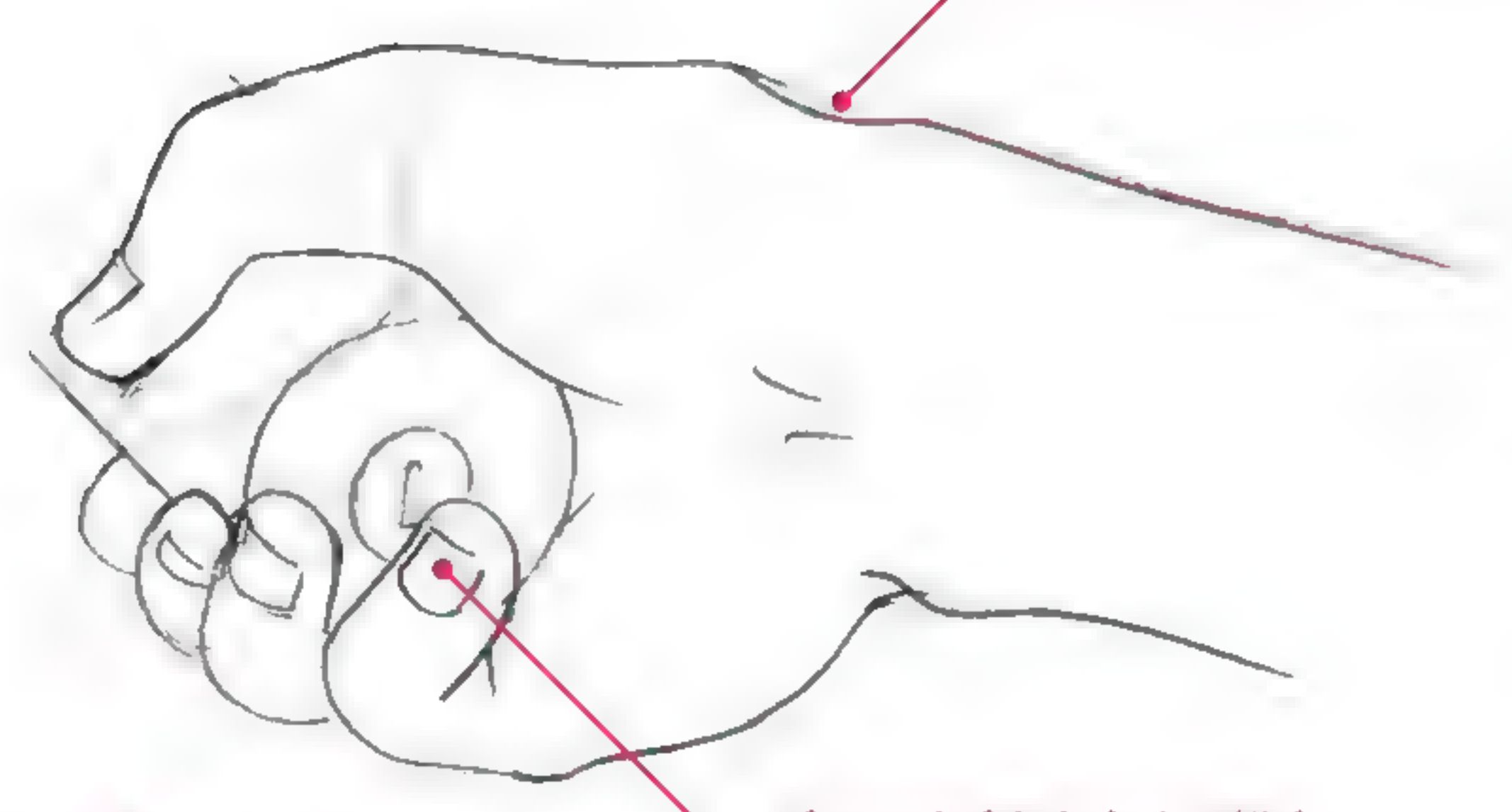


ドアノブと手の大きさに気をつける

手首の関節を意識して少し太目に

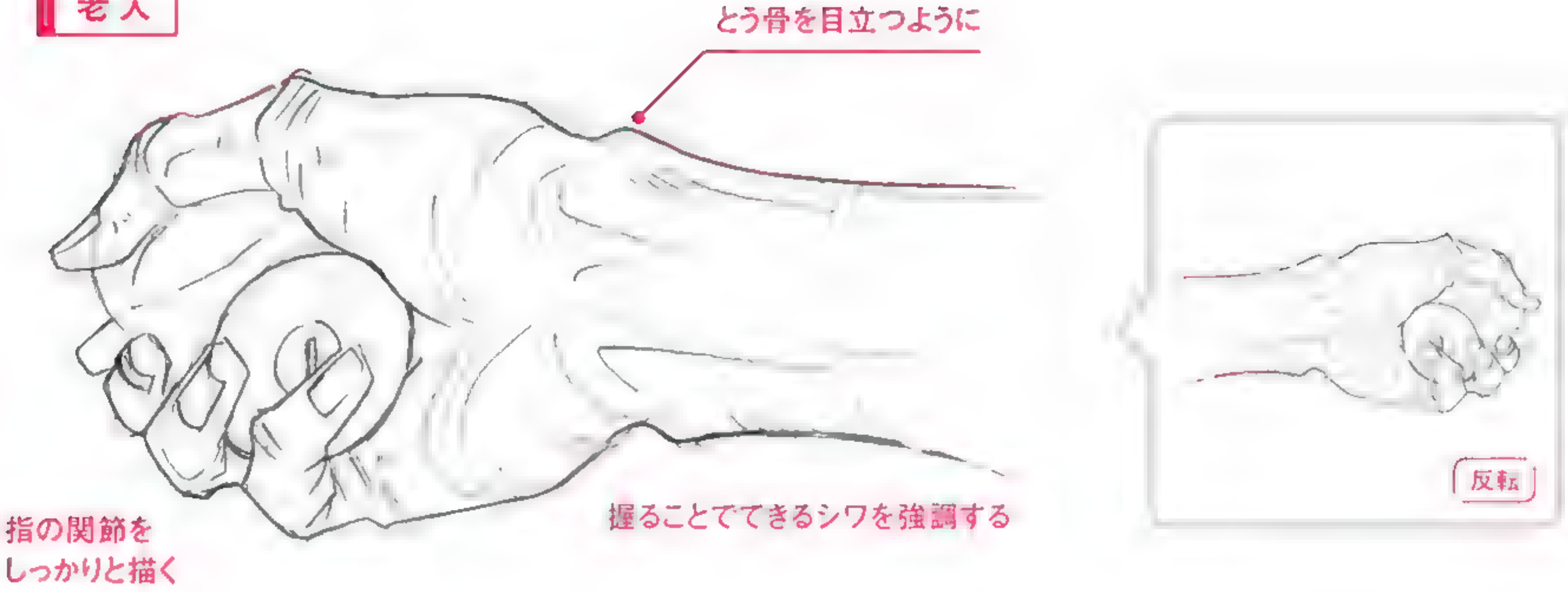
少年

爪は四角く角を丸めて描く

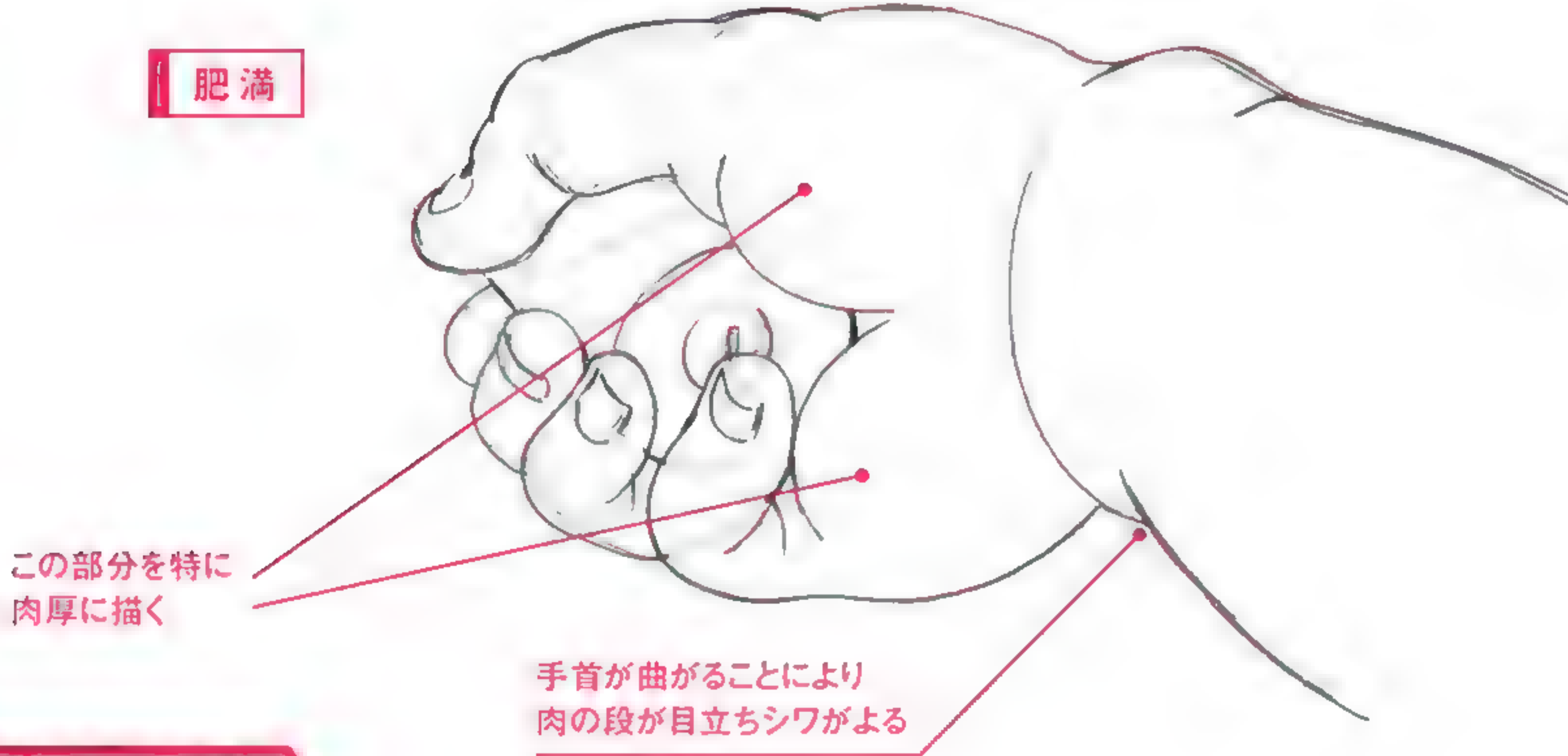


反転

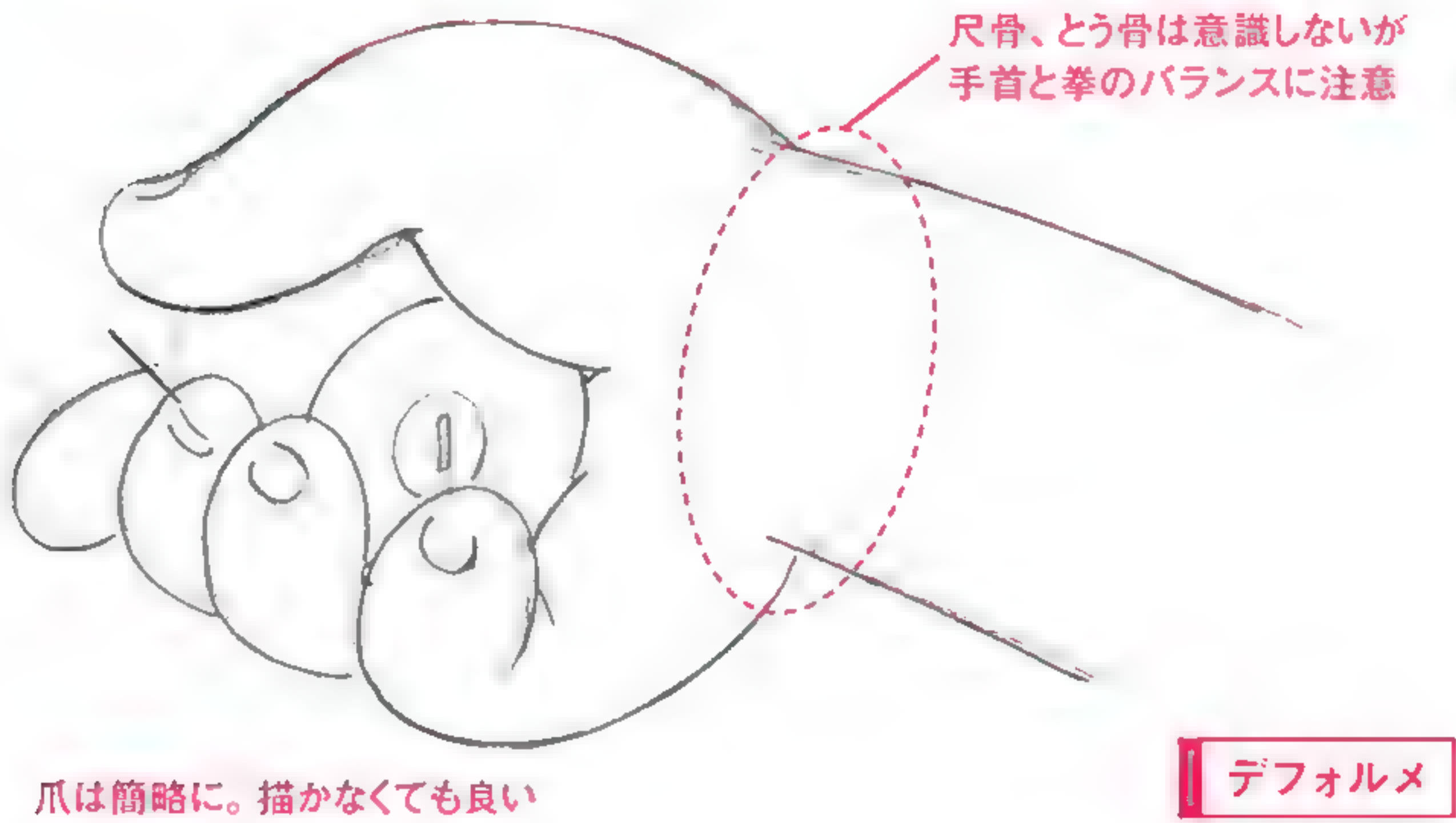
老人



肥満



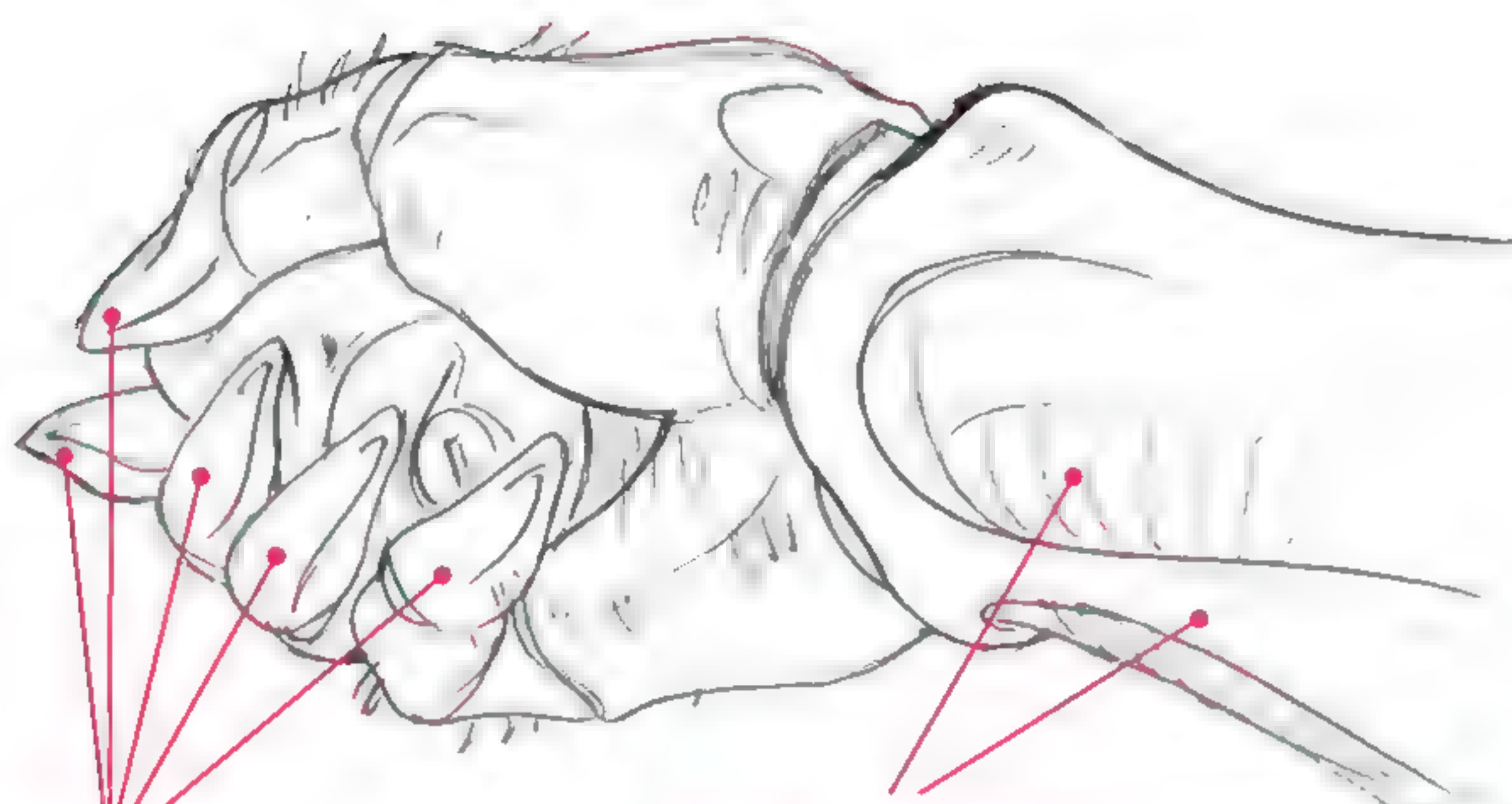
バリエーション



爪は大きく四角く厚く

手首は骨太になるよう意識して

獣人



指先はカギ型に

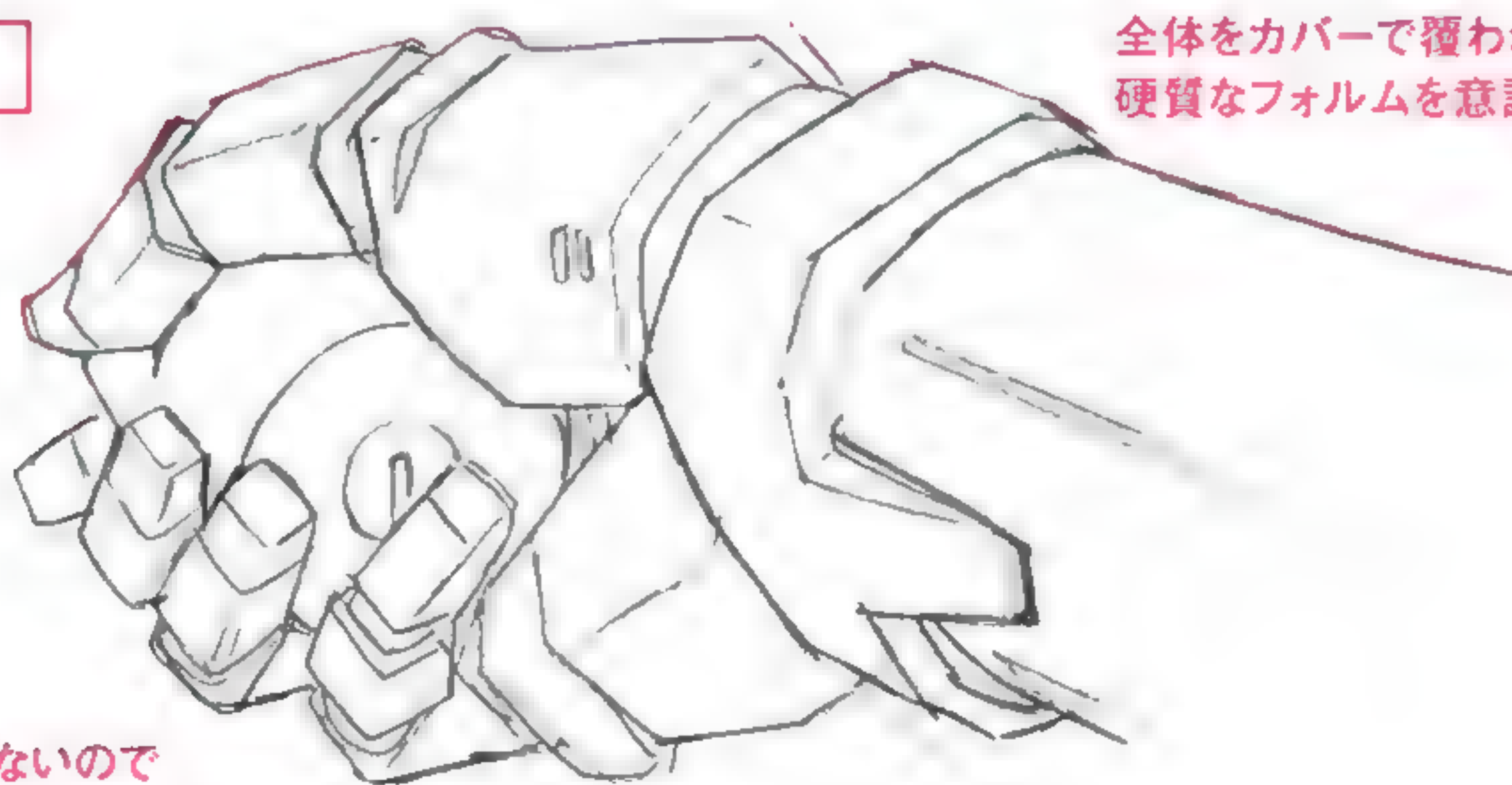
硬い部分と柔らかい部分を意識して描きわけ

昆虫系

メカ系

全体をカバーで覆われているので硬質なフォルムを意識して描く

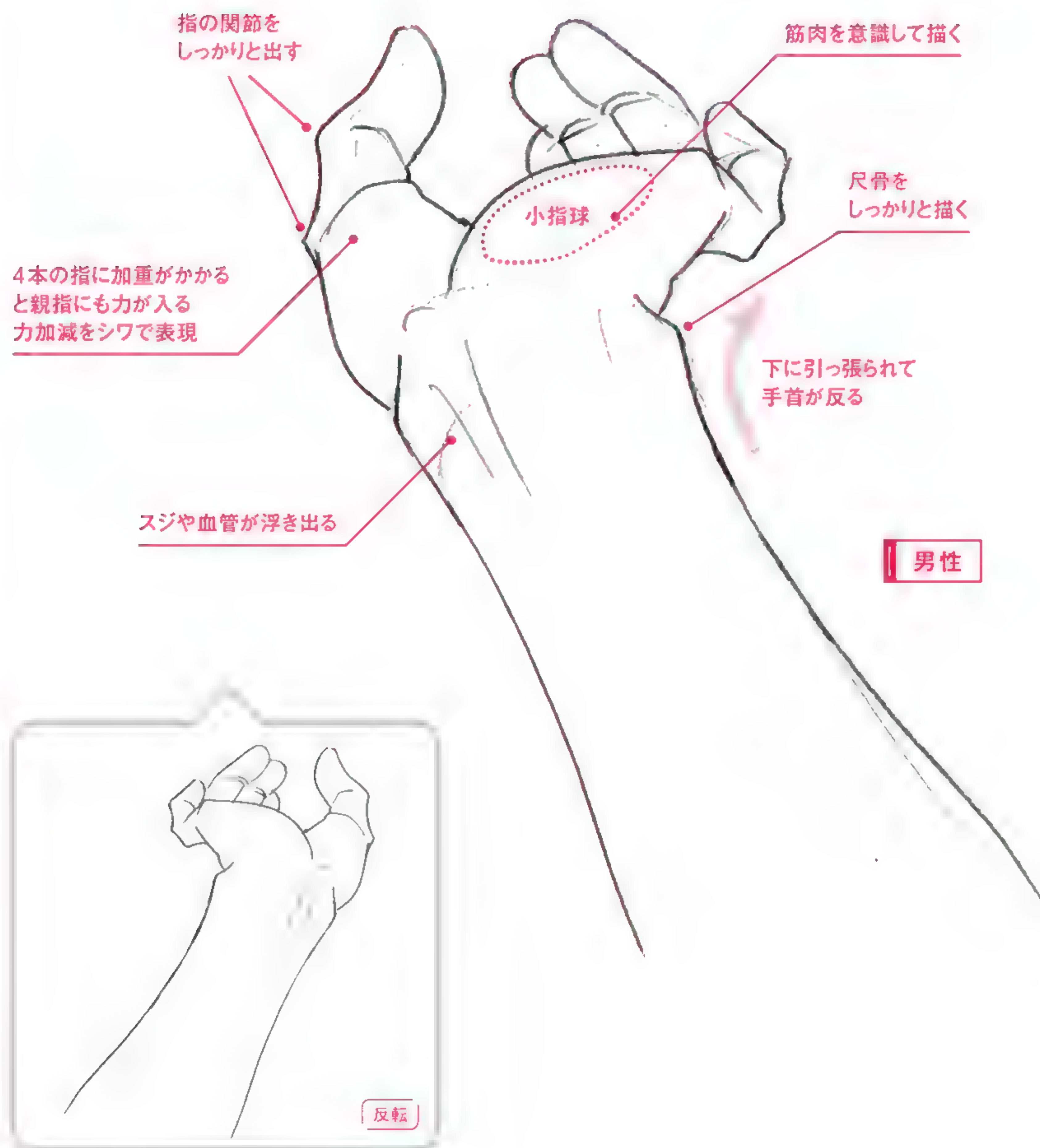
皮膚と違って伸びないので曲がる部分を別パーツとして描く

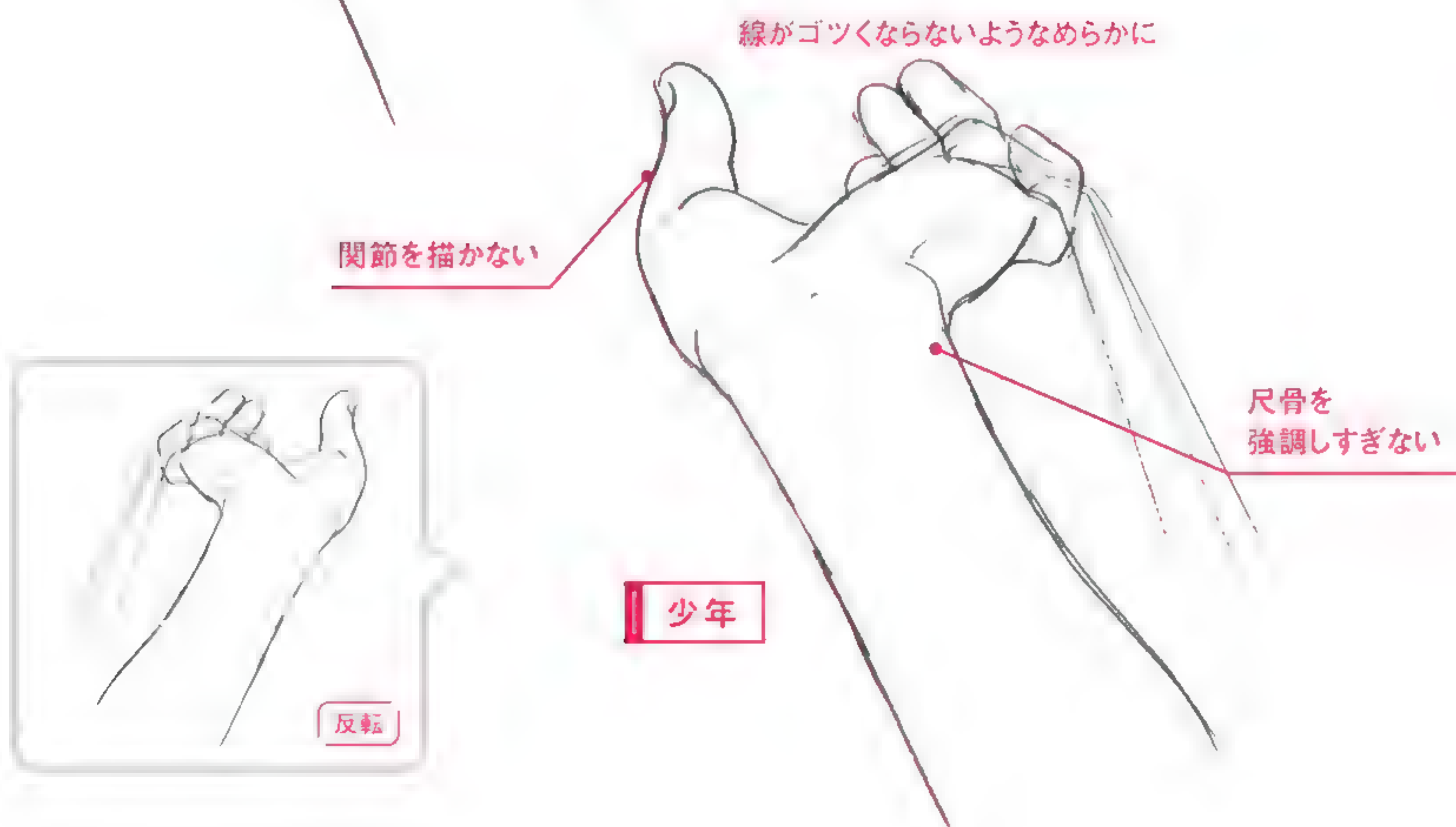
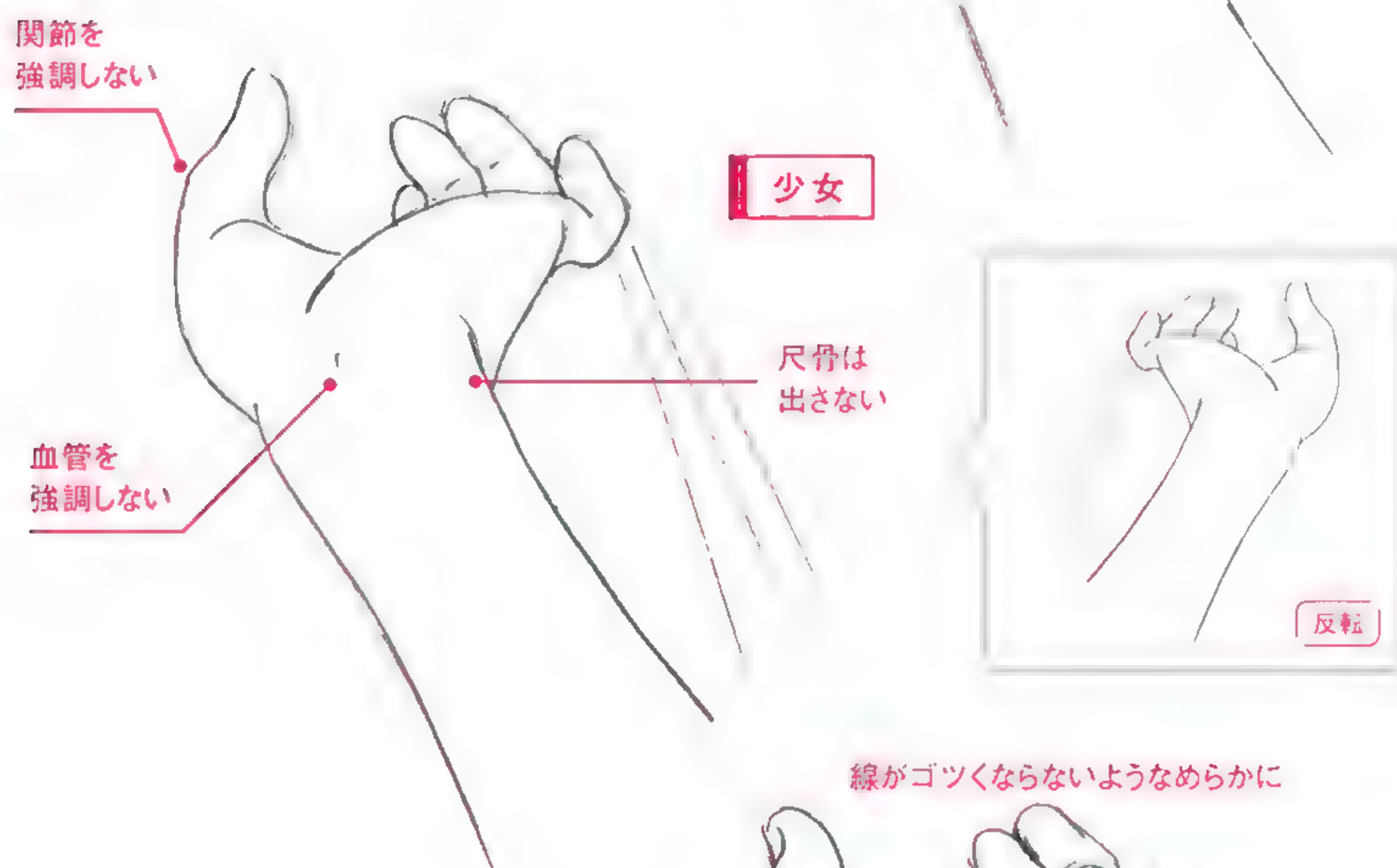
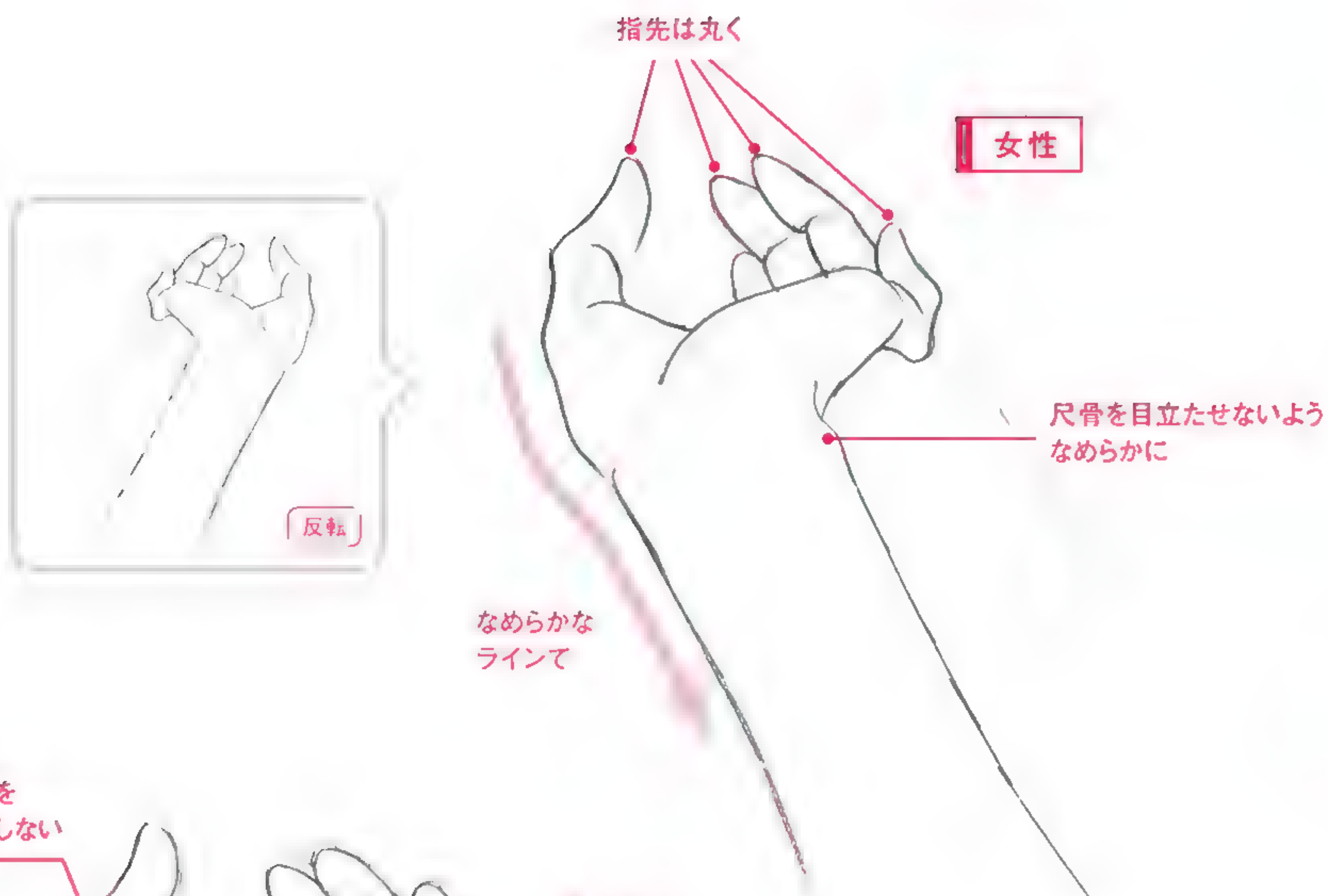


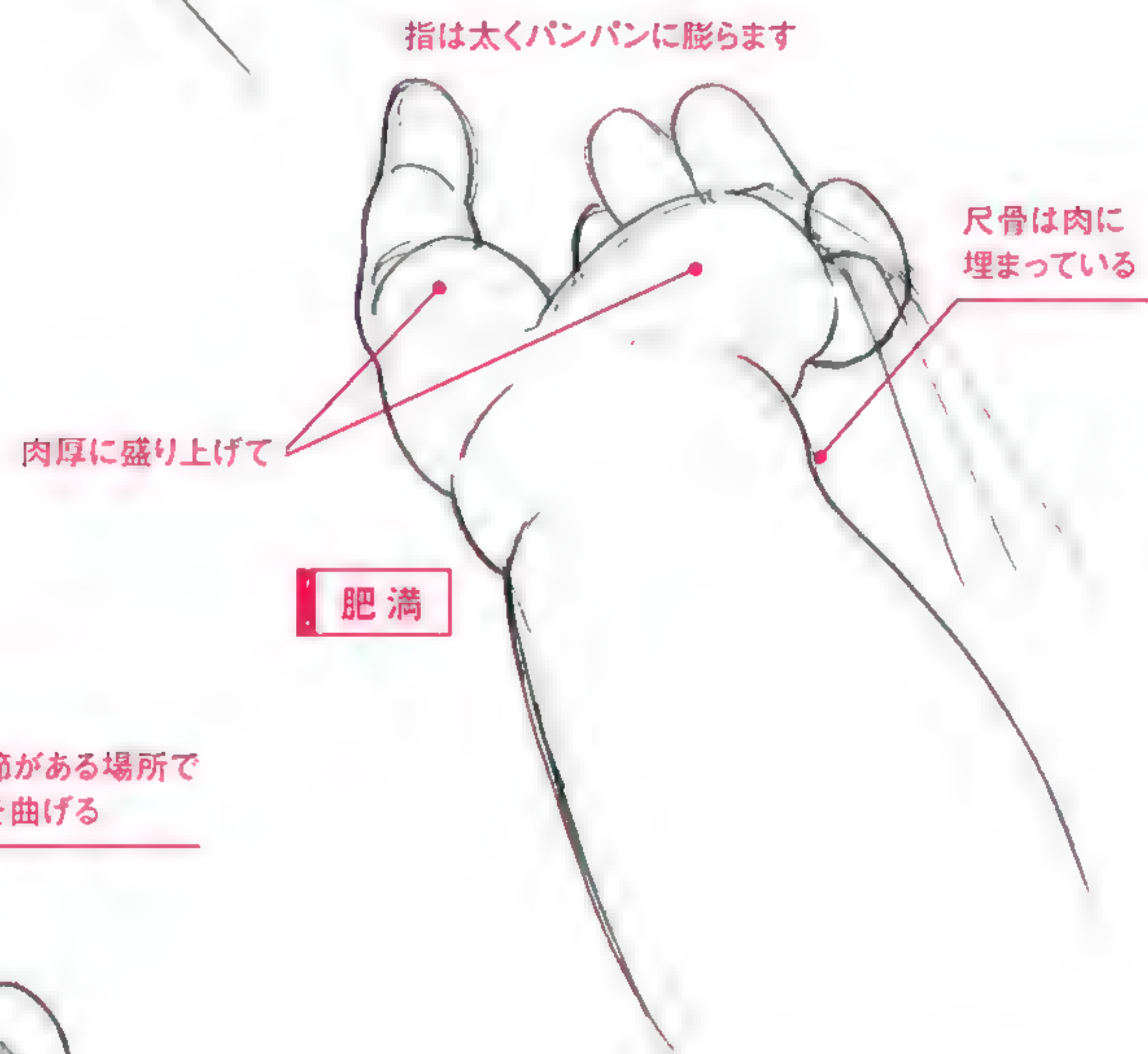
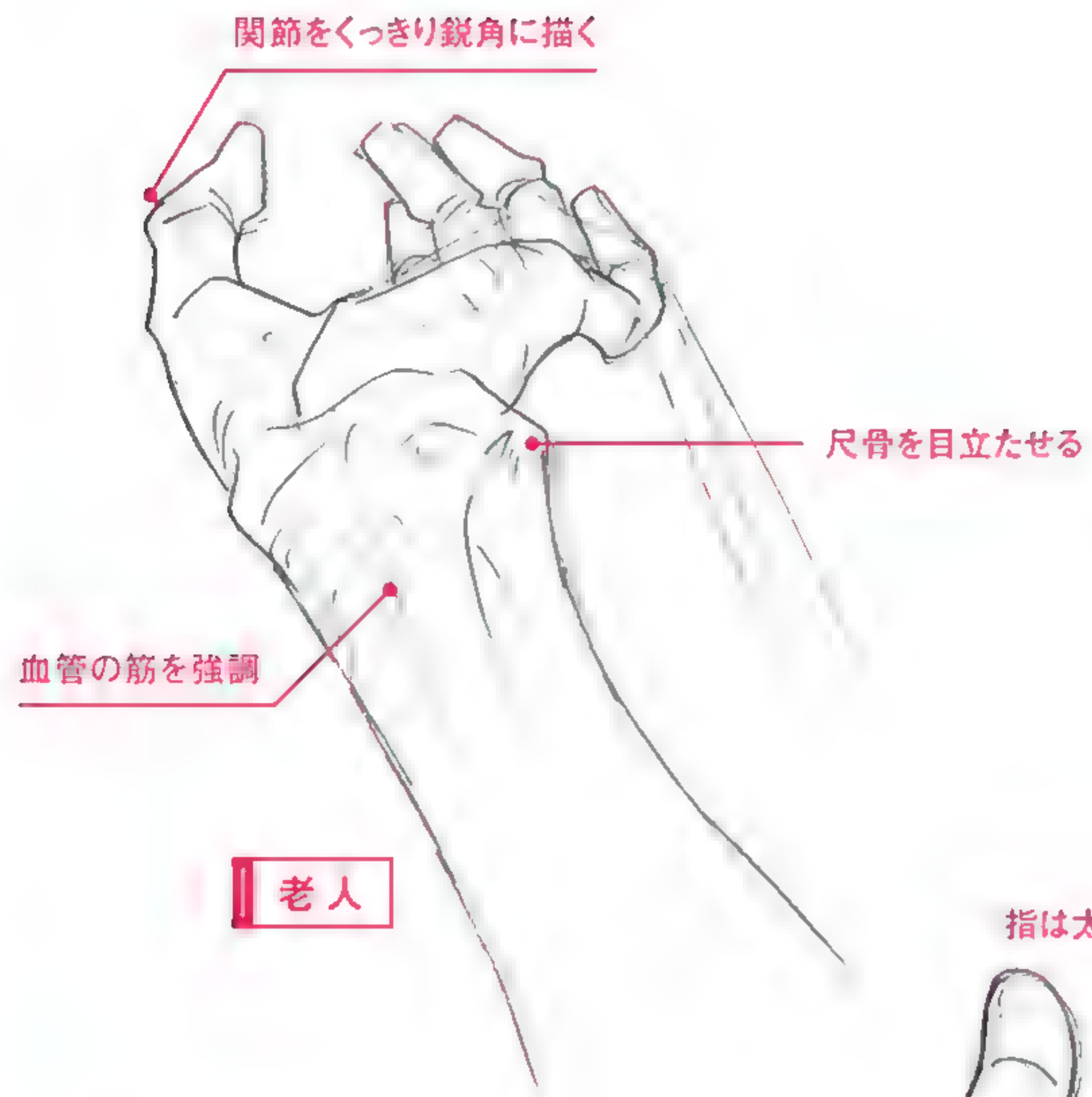
17 荷物を下げる

上向きの手で、コンビニ袋をひっかけている形を想定しています。指のどの部分に袋をかけるかによって、手にかかる重みが変わるので、当然形も変わってきます。握り拳とちがうのは、かならずどこかに重みがかかって、その部分が微妙に変形していることです。

さまざまな人の手





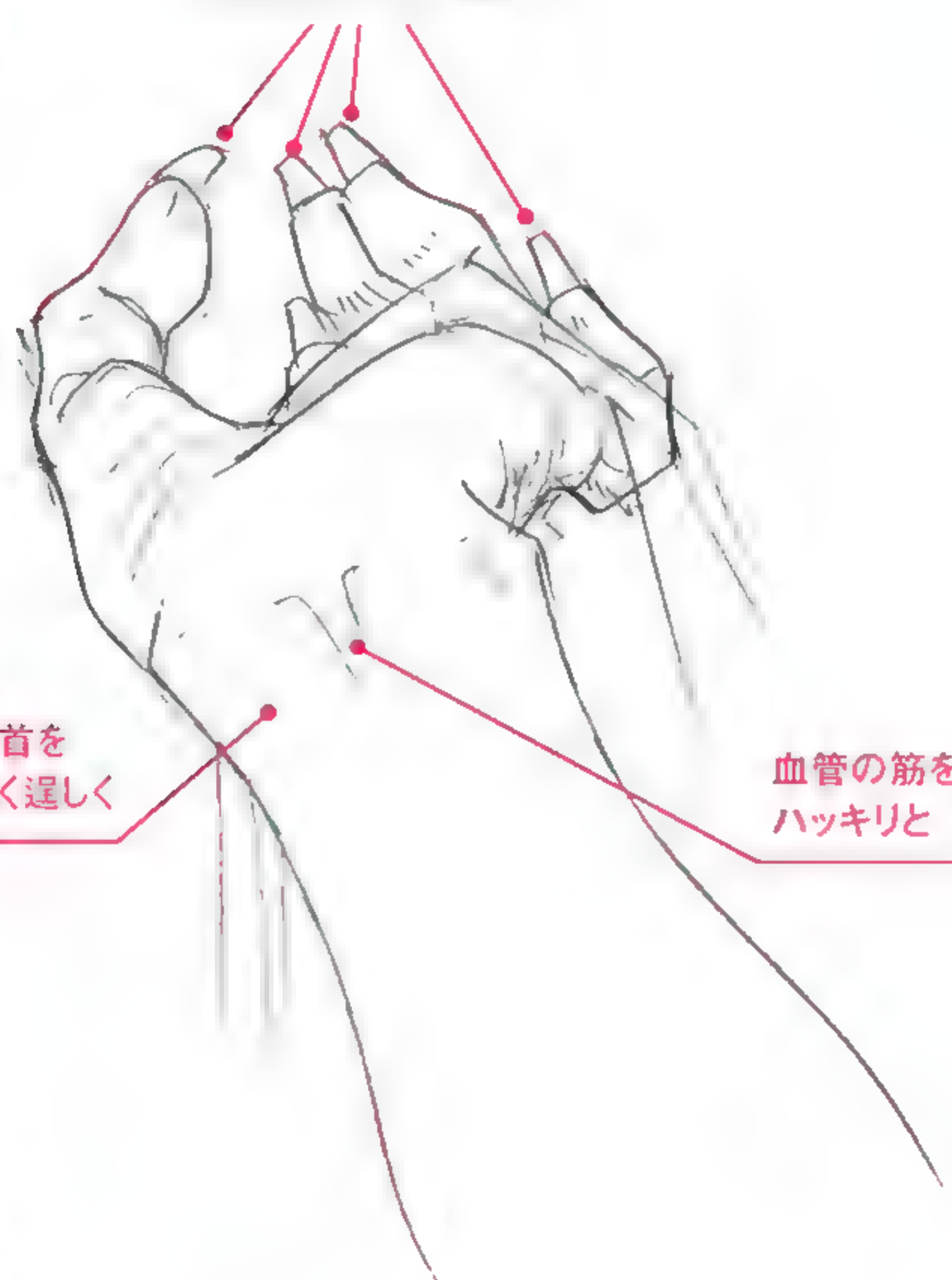


バリエーション



獣人

爪は四角く大きく厚く

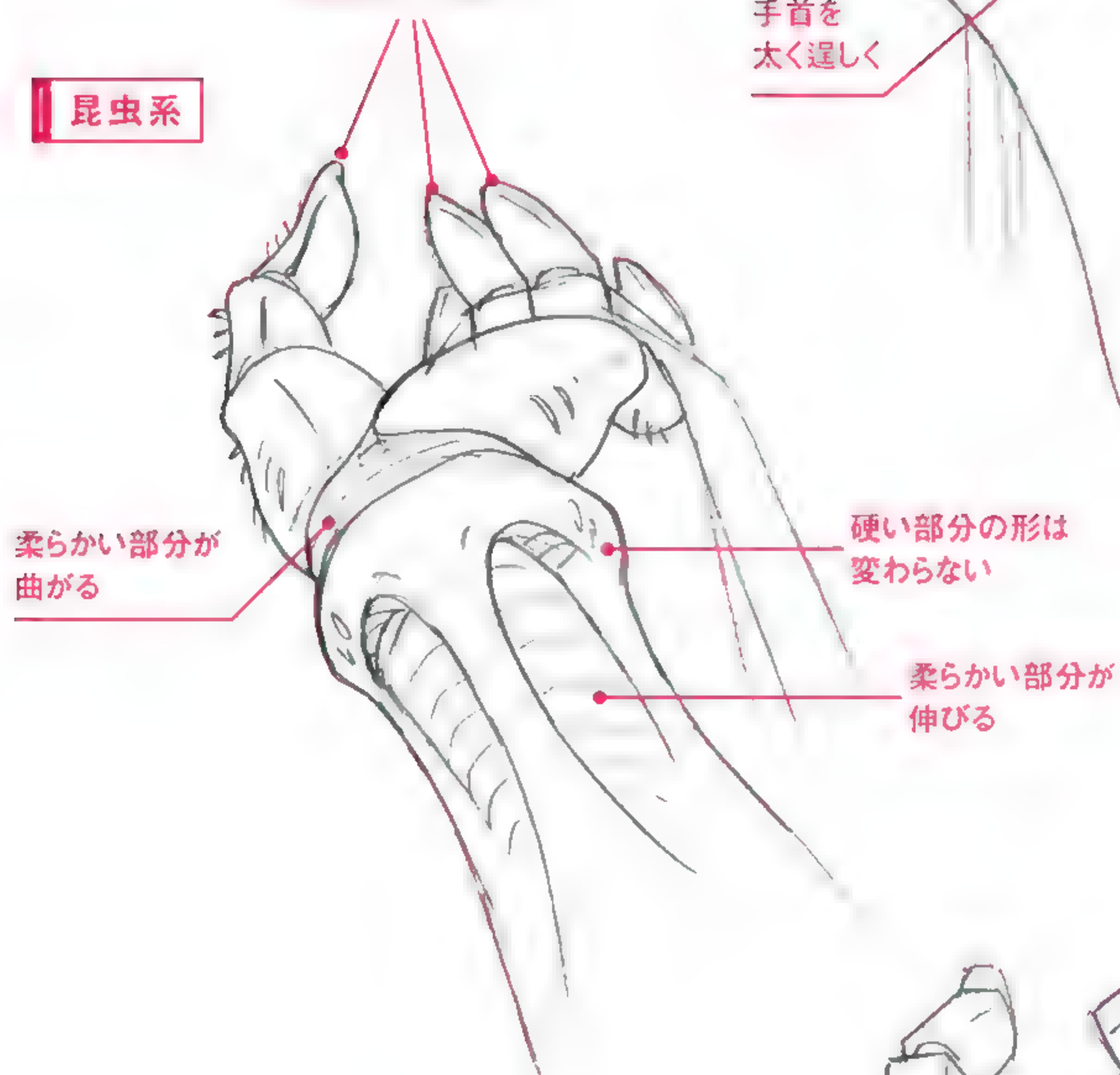


血管の筋をハッキリと

手首を太く逞しく

昆虫系

指先をカギ型に



硬い部分の形は変わらない

柔らかい部分が伸びる

柔らかい部分が曲がる

メカ系

関節の周囲をパーツが覆っているので太くなる

手首部分を覆うパーツを軸にする

☆メカらしくない動作だが硬質なフォルムを意識することを忘れないように



18 スマホを握る I

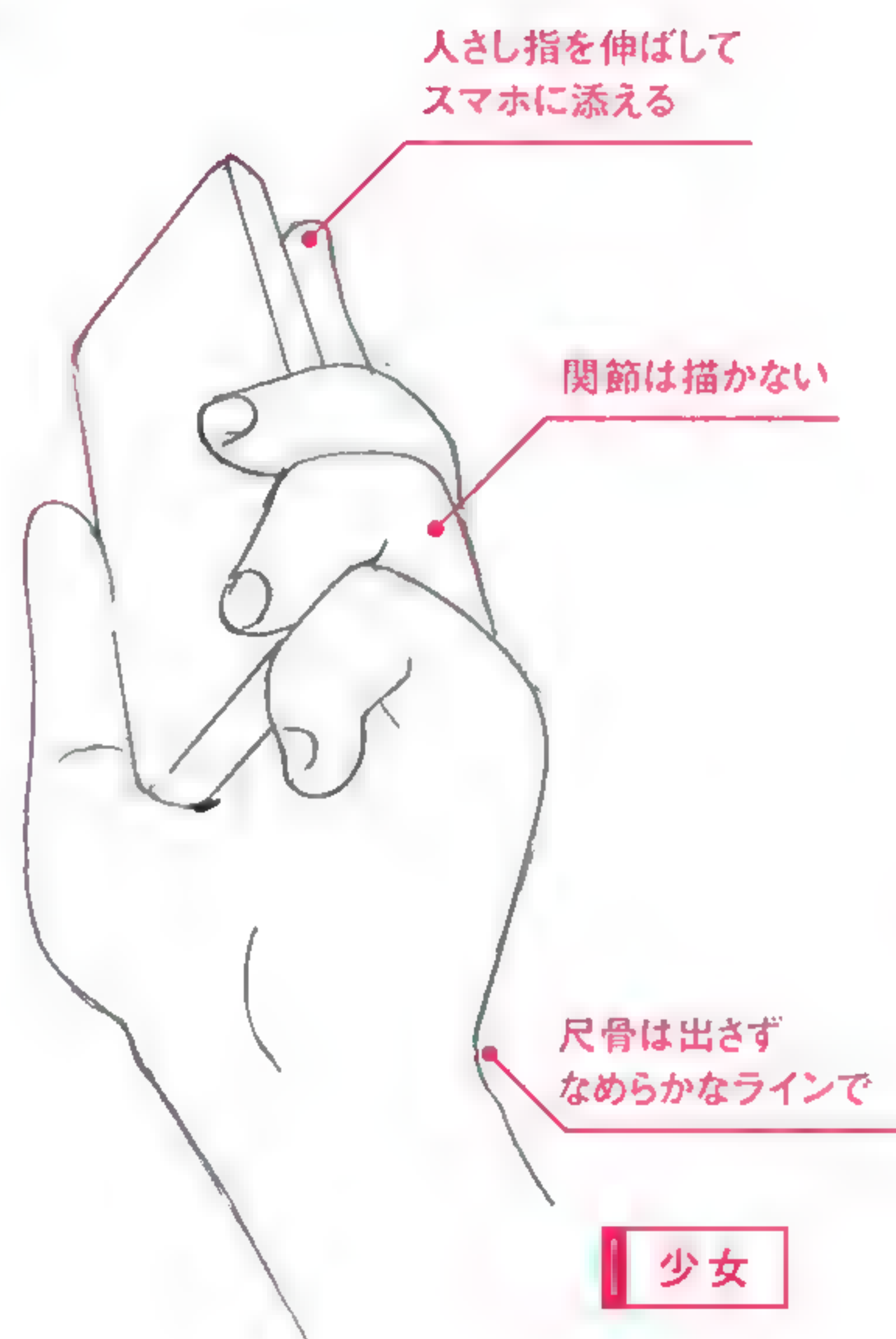
ボールとは違い、平たいものを持つ表現を練習しましょう。黒電話の時代からそうでしたが、電話をかけている手は特に難しく、ついついグーで握る形に描いてしまいがちです。実際は軽く持っているだけで、小指や薬指にはほとんど力はいっておらず、支えているだけなのです。

さまざまな人の手

男性



反転



老人

関節の筋をはっきり出す

指を曲げることでできる
シワを目立たせる

とう骨が
突き出ている



反転

バリエーション

肥満

指が太いので
しっかり曲げにくい

手首の部分に
くびれができる

爪は
描かなくてもよい

指は
末端肥大

手の平のフォルムは丸い円をイメージする

デフォルメ

文明の利器は
破壊してしまう

指は太く、関節もゴツゴツと角張^{かど}っている

獣人

とう骨も
張り出している

指先はセンサーに
なっている

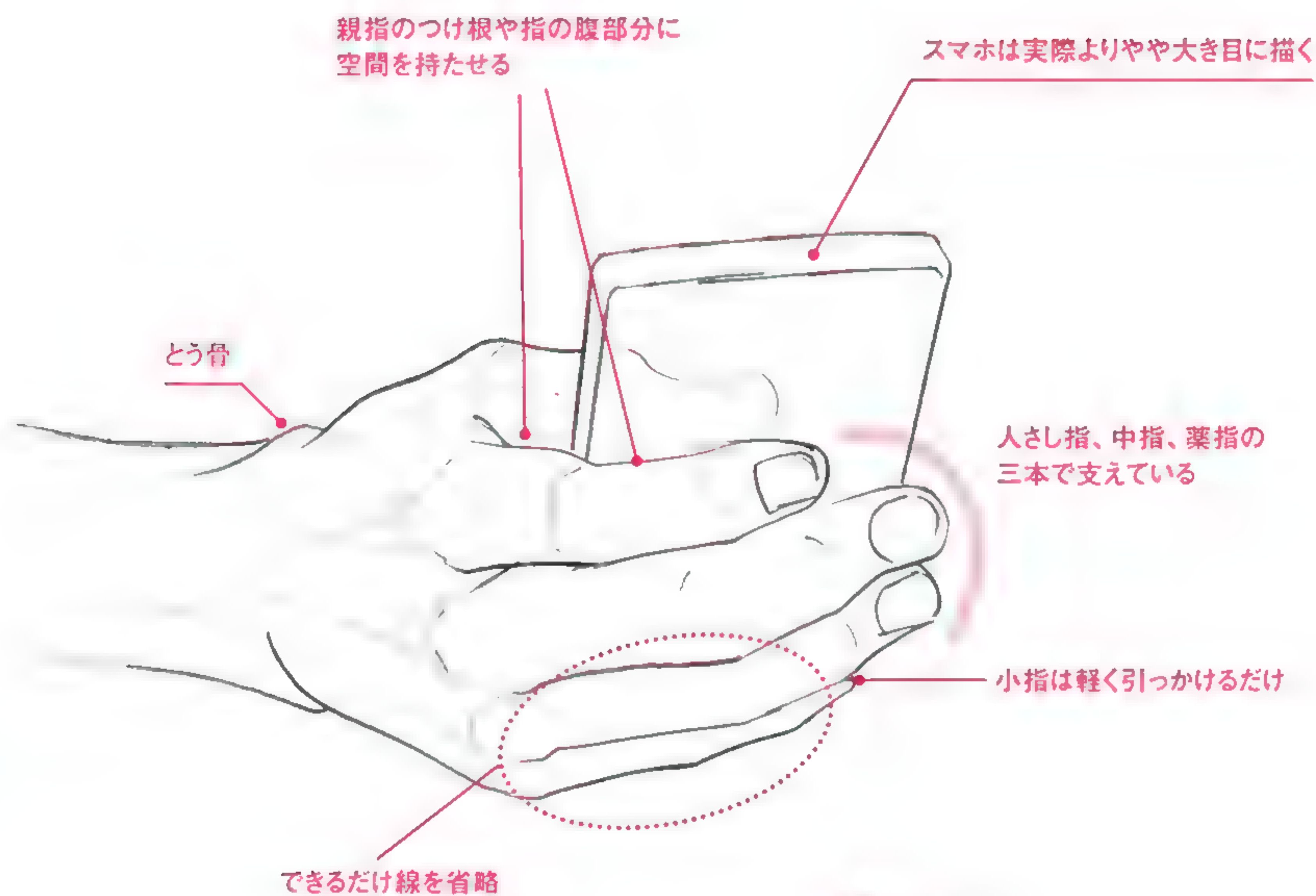
指は四角形のパーツでできているので、
関節部で鋭角的に折れ曲がる

メカ系

19 スマホを握るⅡ

人の手 ～スマホ操作～

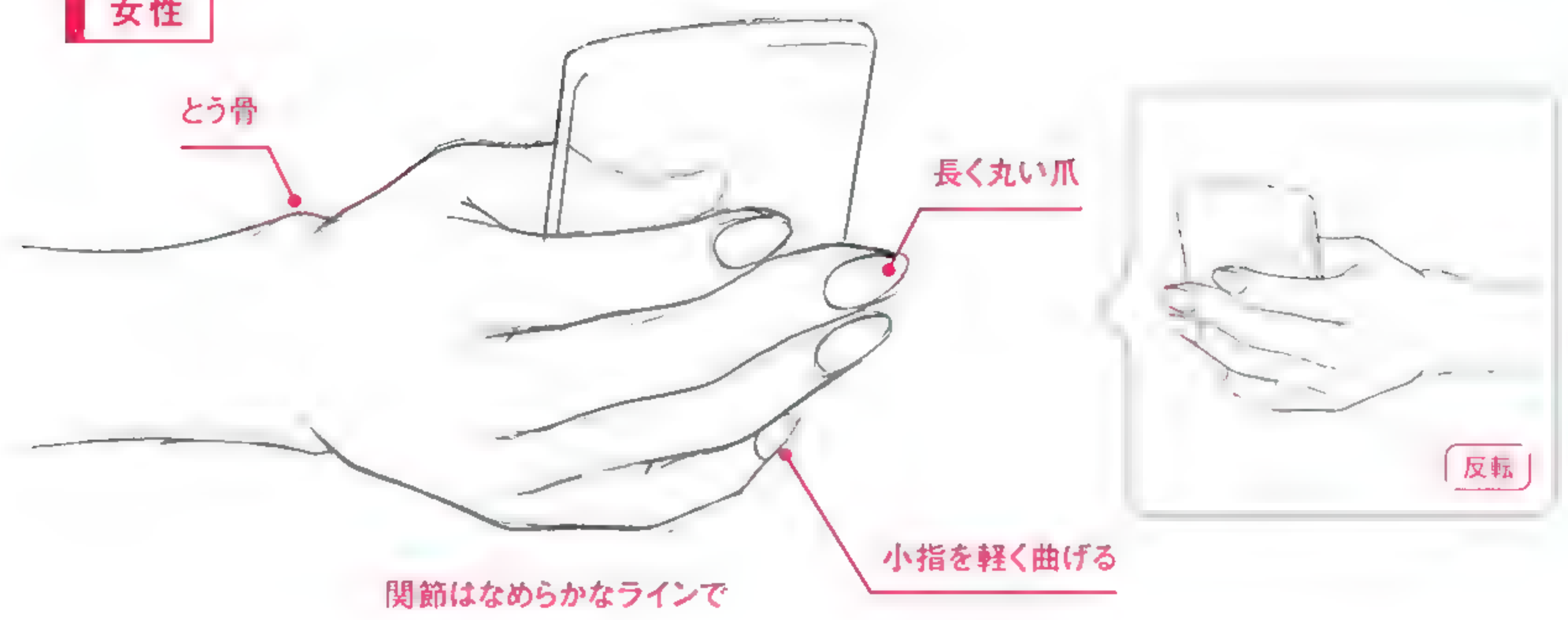
通話するときとは違い片手でスマホを持って、さらに親指は画面にタッチしています。手の平と指でスマホを支えています、親指が動くので、べったりと握ることはありません。



男性



女性



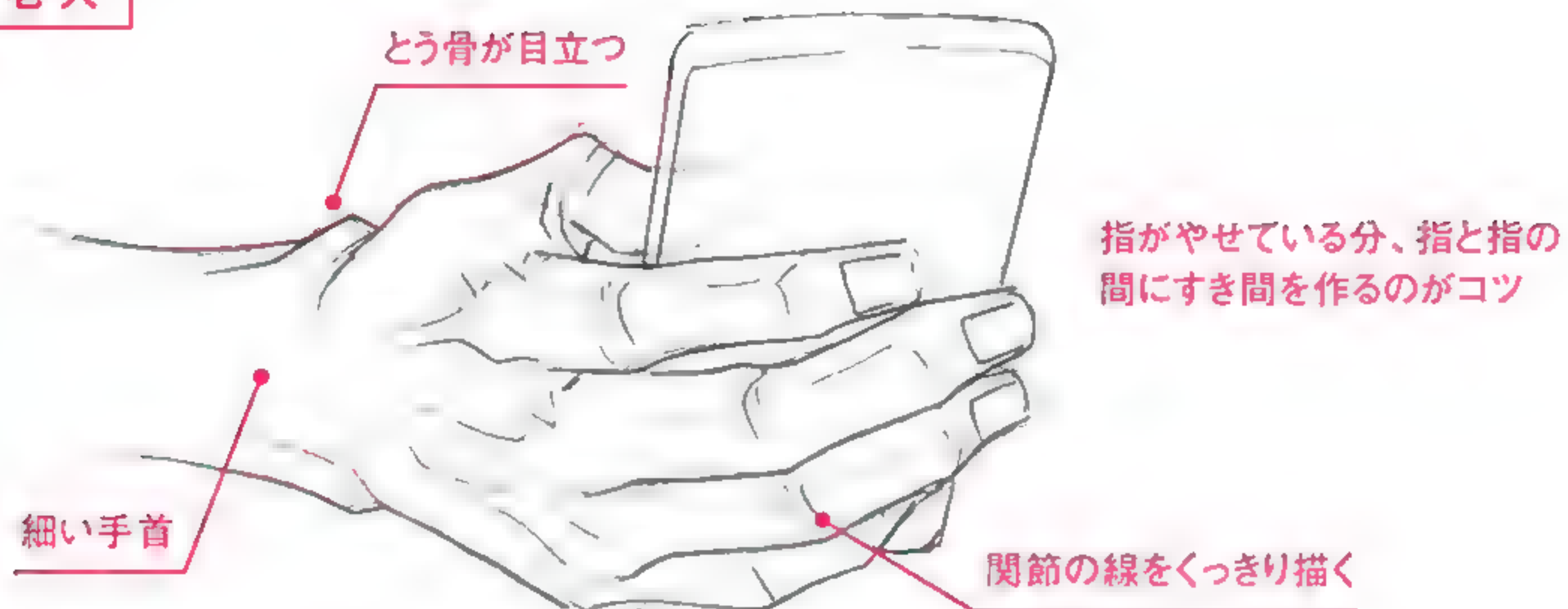
少女



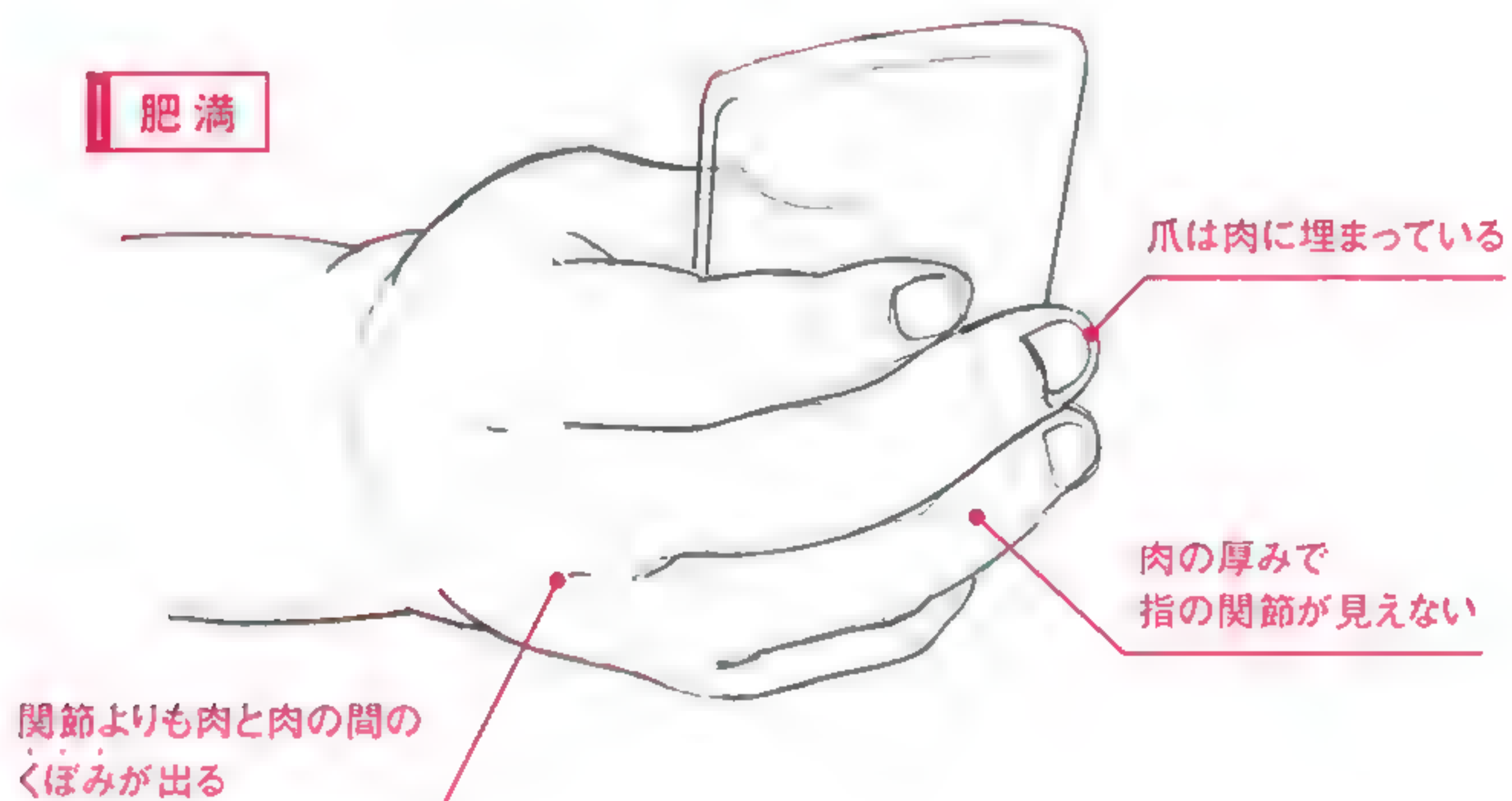
少年



老人

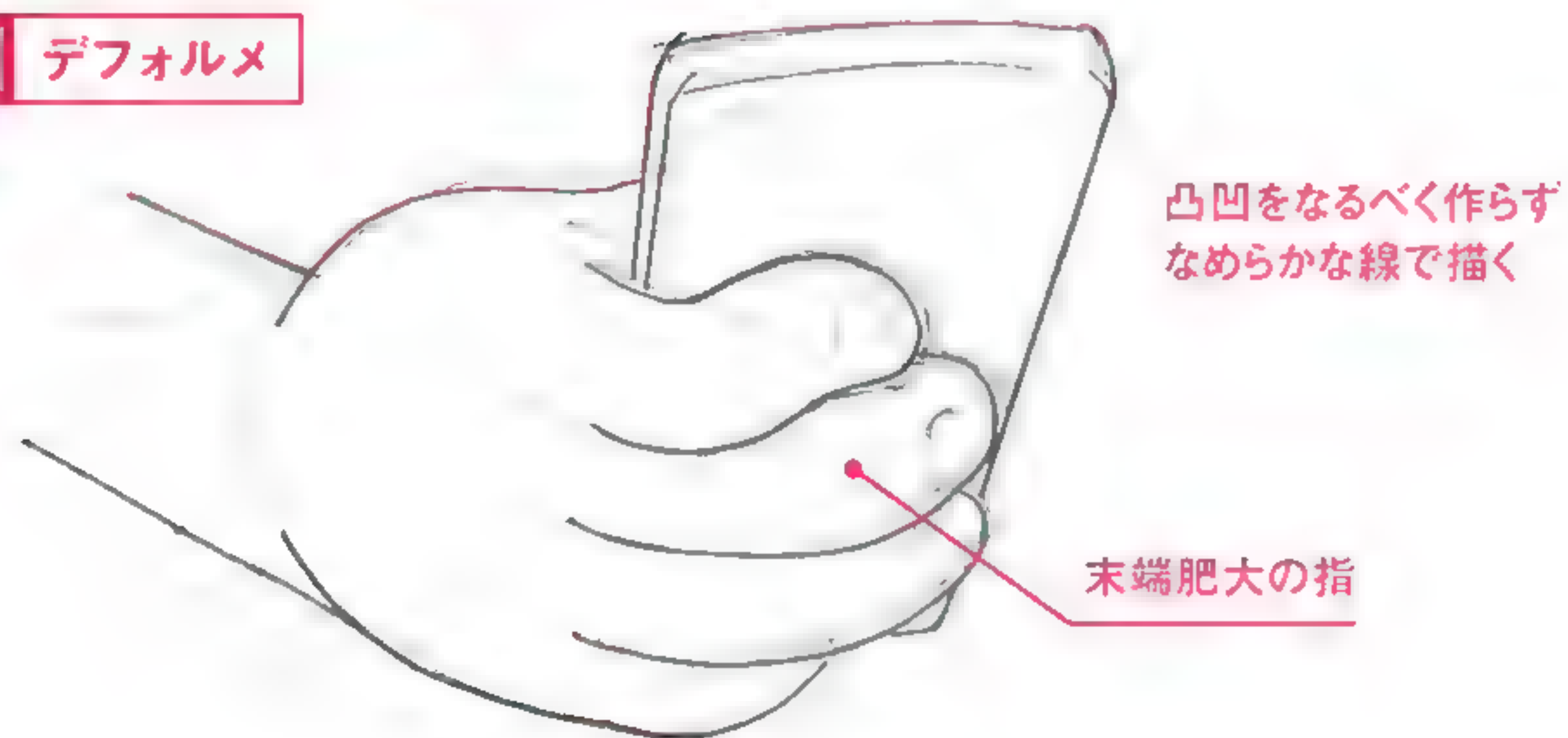


肥満

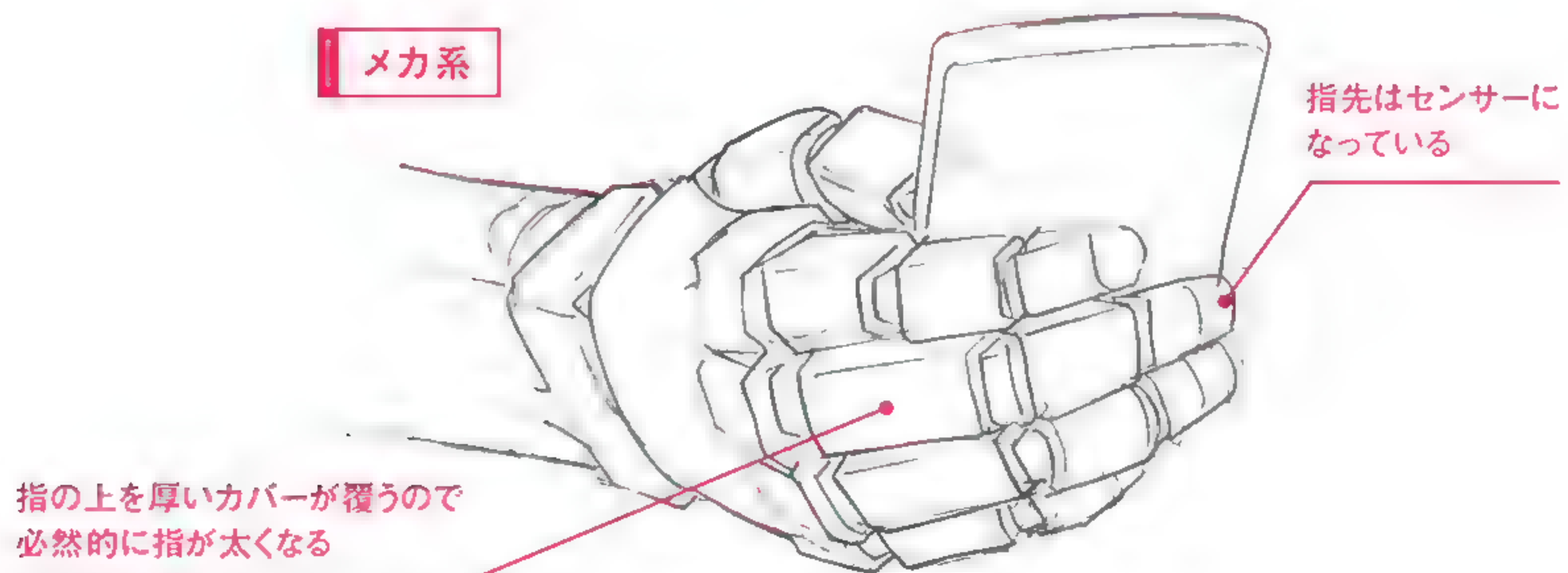


バリエーション

デフォルメ

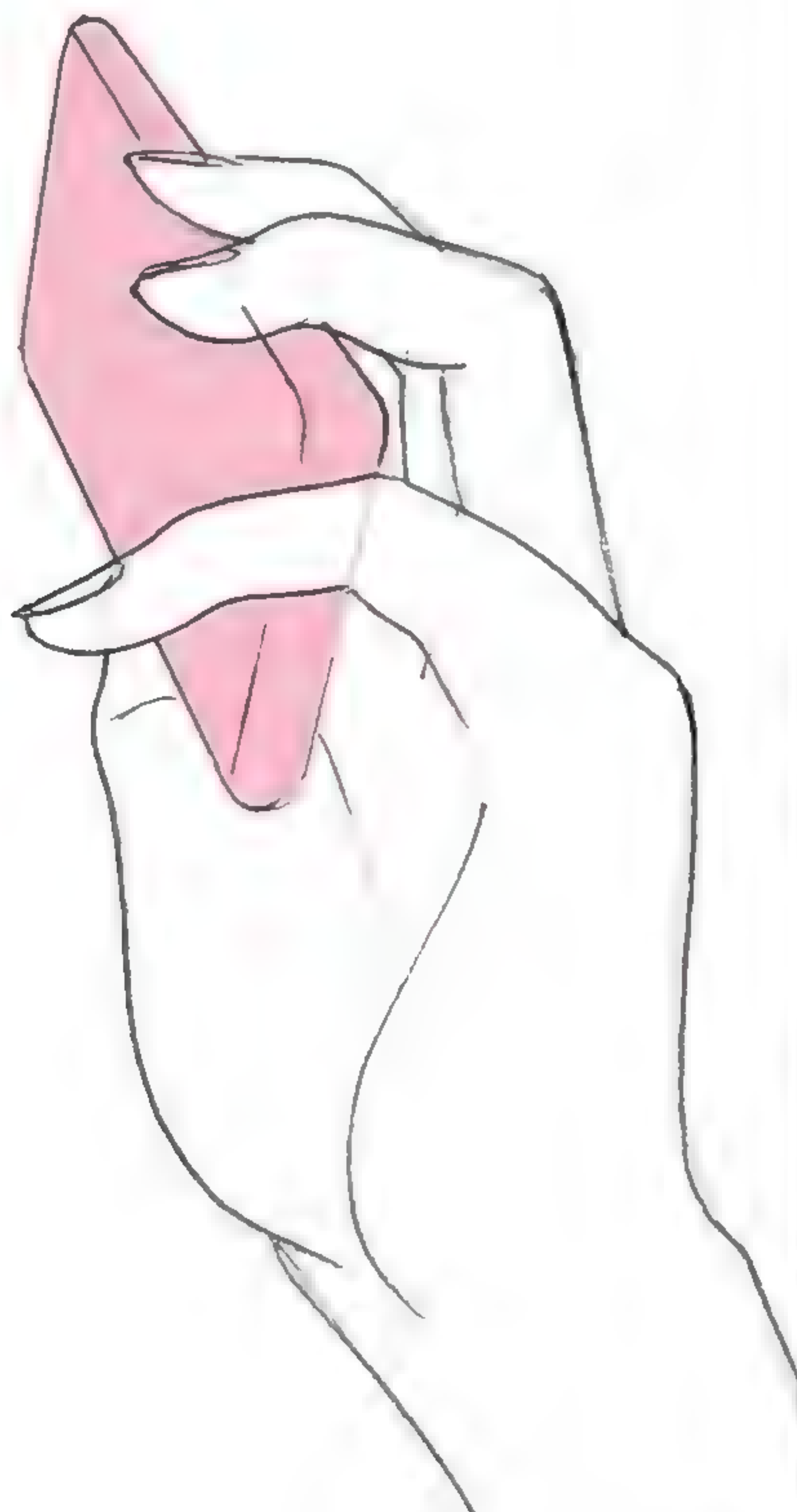
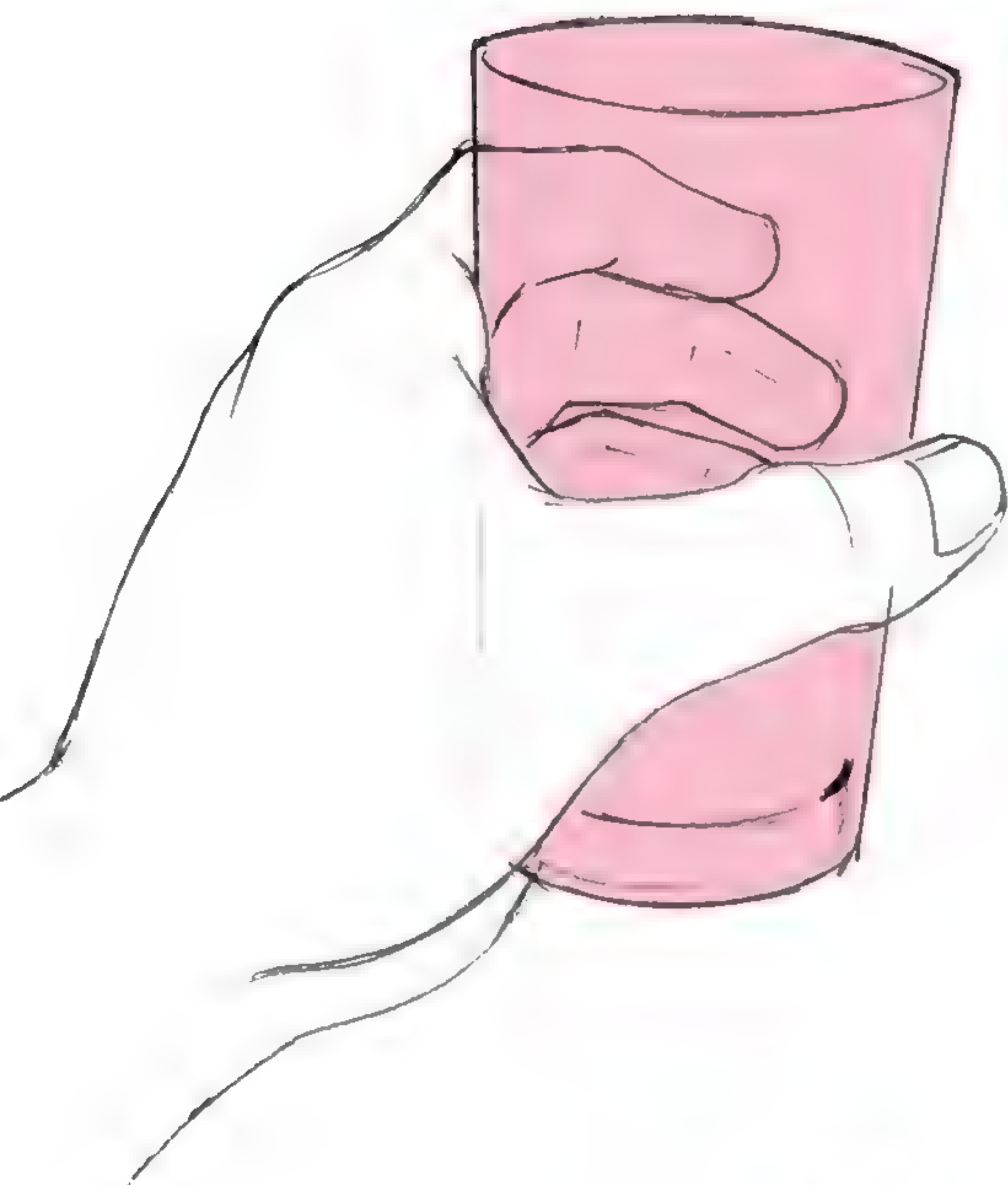


メカ系



INDEX

キャラクター別索引



男性編

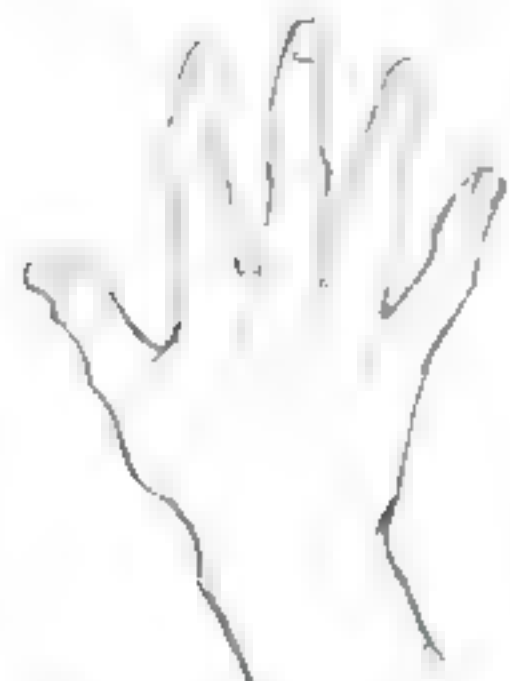
男性の手を描くときは、関節をしっかり出します。爪の形は四角く、大きくしましょう。肉体労働系のキャラクターならば、より関節部分を太く描くなどして、さらに描き分けていくこともできます。



開いた手Ⅰ▶P018



開いた手Ⅱ▶P022



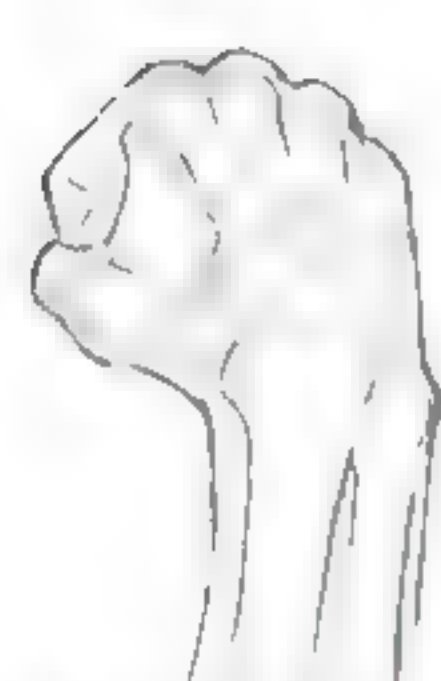
開いた手Ⅲ▶P026



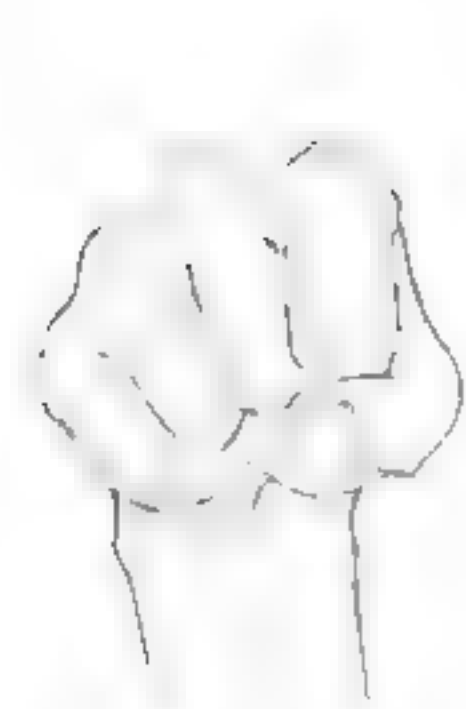
開いた手Ⅳ▶P030



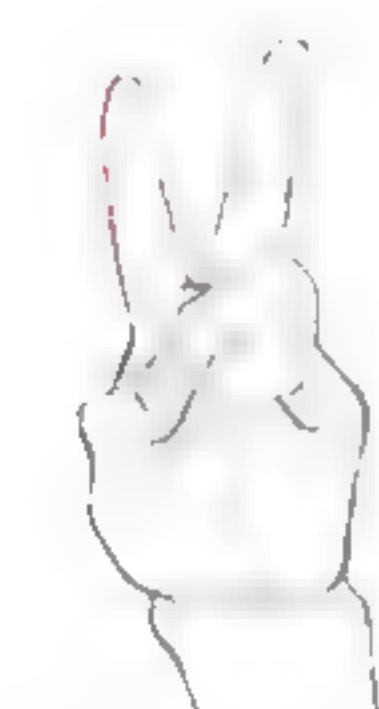
握り拳Ⅰ▶P036



握り拳Ⅱ▶P040



握り拳Ⅲ▶P044



ピースサインⅠ▶P050



ピースサインⅡ▶P054



握もうとしている▶P062



細いものを持つ▶P078



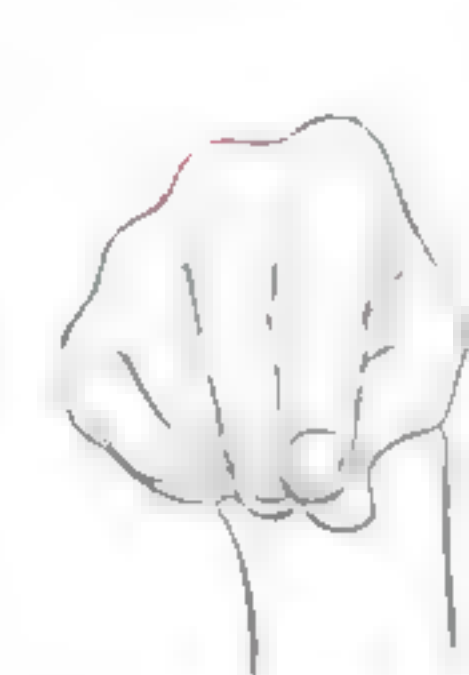
太いものを持つ▶P082



つまむⅠ▶P086



つまむⅡ▶P090



つまむⅢ▶P094



コップを握るⅠ▶P098



コップを握るⅡ▶P102



壁に手をつく▶P110



鷲づかみ▶P106



ボールをつかむ▶P114



スマホを握るⅠ▶P130



スマホを握るⅡ▶P134



水をすくう▶P118



ドアノブを握る▶P122



指をさす▶P074



自然に下ろすⅠ▶P066



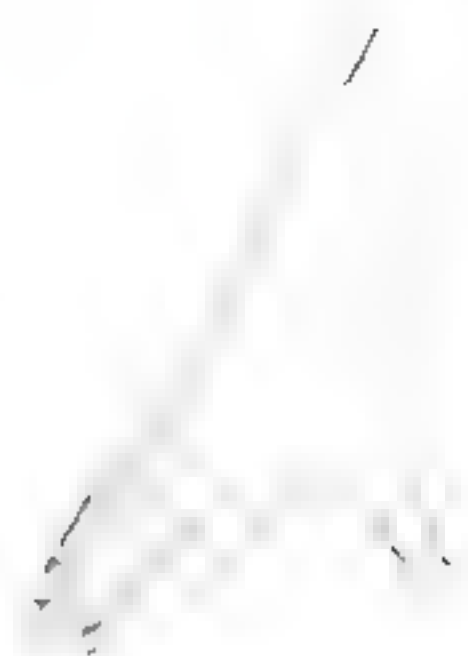
自然に下ろすⅡ▶P070



荷物を下げる▶P126

女性編

女性の手は男性より全体に少し小さ目に、指も細く関節をなめらかにします。指先を丸く、爪も小さく丸く描きます。手、全体の幅も狭めにしましょう。



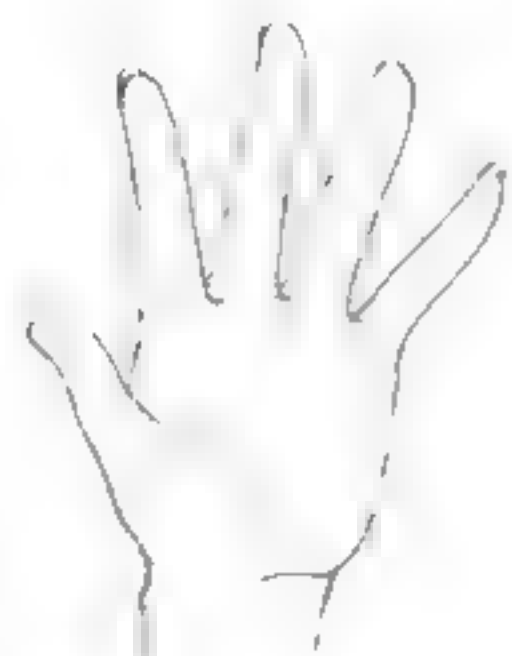
開いた手Ⅰ▶P018



開いた手Ⅱ▶P022



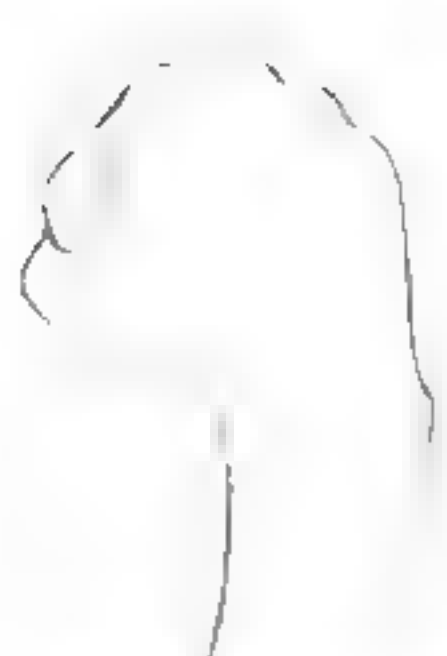
開いた手Ⅲ▶P026



開いた手Ⅳ▶P030



握り拳Ⅰ▶P036



握り拳Ⅱ▶P040



握り拳Ⅲ▶P044



ピースサインⅠ▶P050



ピースサインⅡ▶P054



握ろうとしている▶P063



細いものを持つ▶P079



太いものを持つ▶P083



つまむⅠ▶P087



つまむⅡ▶P091



つまむⅢ▶P095



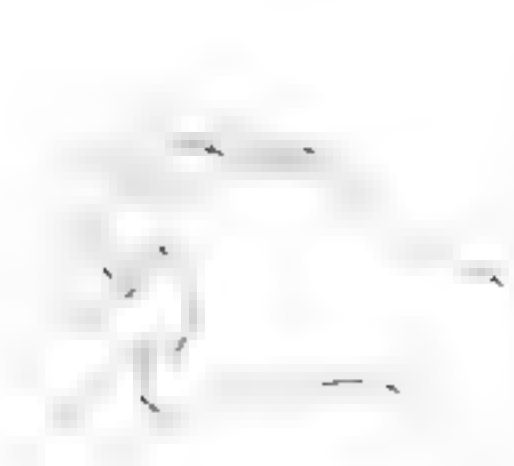
コップを握るⅠ▶P099



コップを握るⅡ▶P103



壁に手をつく▶P111



驚つかみ▶P107



ボールをつかむ▶P115



スマホを握るⅠ▶P131



スマホを握るⅡ▶P135



水をすくう▶P119



ドアノブを握る▶P123



指をさす▶P075



自然に下ろすⅠ▶P067



自然に下ろすⅡ▶P071



荷物を下げる▶P127

少年編

少年は、男性を描くときより指を短めに描きます。しっかりとした関節を描いてしまうと、指の短い大人になってしまうので、関節の表現は抑え目にしましょう。筋張らないように気をつけて！



開いた手Ⅰ▶P019



開いた手Ⅱ▶P023



開いた手Ⅲ▶P027



開いた手Ⅳ▶P031



握り拳Ⅰ▶P037



握り拳Ⅱ▶P041



握り拳Ⅲ▶P045



ピースサインⅠ▶P051



ピースサインⅡ▶P055



握もうとしている▶P063



細いものを持つ▶P079



太いものを持つ▶P083



つまむⅠ▶P087



つまむⅡ▶P091



つまむⅢ▶P095



コップを握るⅠ▶P099



コップを握るⅡ▶P103



壁に手をつく▶P111



鷲づかみ▶P107



ボールをつかむ▶P115



スマホを握るⅠ▶P131



スマホを握るⅡ▶P135



水をすくう▶P119



ドアノブを握る▶P123



指をさす▶P075



自然に下ろすⅠ▶P067



自然に下ろすⅡ▶P071



荷物を下げる▶P127

少女編

女性を描く場合より指をやや短めに、しかし少年のときよりは関節をなめらかにします。爪も小さく丸目にとすると、かわいくくなります。



開いた手Ⅰ▶P018



開いた手Ⅱ▶P022



開いた手Ⅲ▶P026



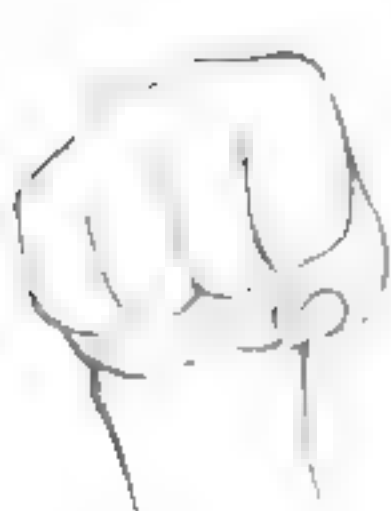
開いた手Ⅳ▶P030



握り拳Ⅰ▶P036



握り拳Ⅱ▶P040



握り拳Ⅲ▶P044



ピースサインⅠ▶P050



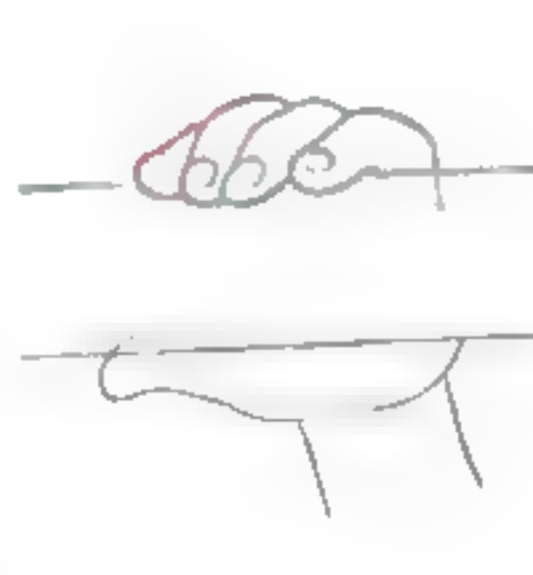
ピースサインⅡ▶P054



掴もうとしている▶P063



細いものを持つ▶P079



太いものを持つ▶P083



つまむⅠ▶P087



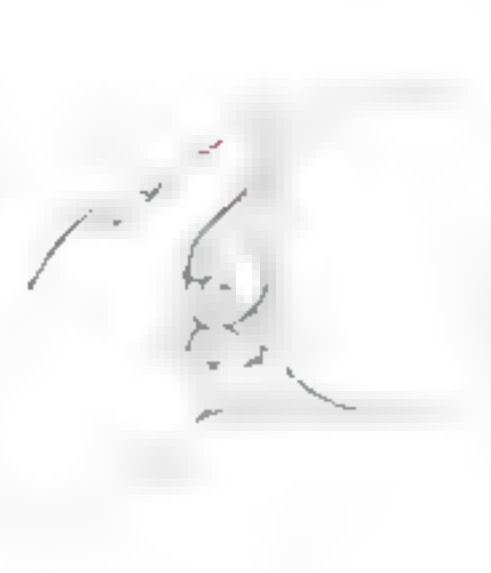
つまむⅡ▶P091



つまむⅢ▶P095



コップを握るⅠ▶P099



コップを握るⅡ▶P103



壁に手をつく▶P111



鷲つかみ▶P107



ボールをつかむ▶P115



スマホを握るⅠ▶P131



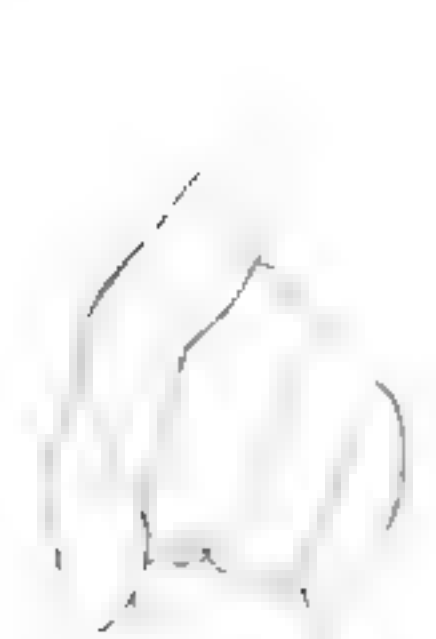
スマホを握るⅡ▶P135



水をすくう▶P119



ドアノブを握る▶P123



指をさす▶P075



自然に下ろすⅠ▶P067



自然に下ろすⅡ▶P071



荷物を下げる▶P127

幼児編

幼児の手はまだ骨が発達しきっていないので、第3関節を描かないとそれらしく見えます。指の関節はふたつのつもりで描きます。とにかく小さくて丸くてぶよぶよした感じに描きましょう。手首の関節も肉にうもれてしわになっています。



開いた手 I ▶ P019



開いた手 II ▶ P023



開いた手 III ▶ P027



開いた手 IV ▶ P031



握り拳 I ▶ P037



握り拳 II ▶ P041



握り拳 III ▶ P045



ピースサイン I ▶ P051



ピースサイン II ▶ P055



握もうとしている ▶ P064



細いものを持つ ▶ P080



太いものを持つ ▶ P084



コップを握る I ▶ P100



コップを握る II ▶ P104



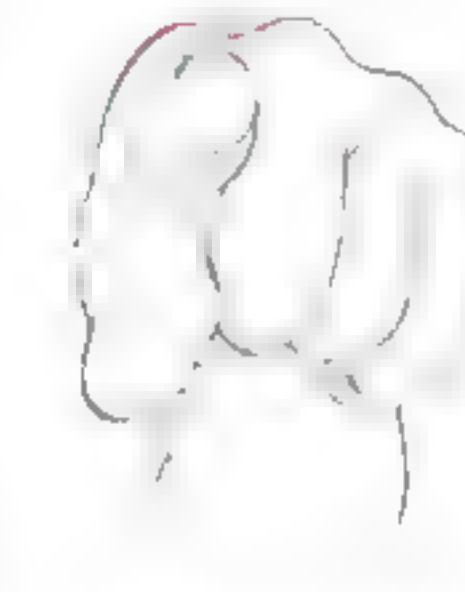
壁に手をつく ▶ P112



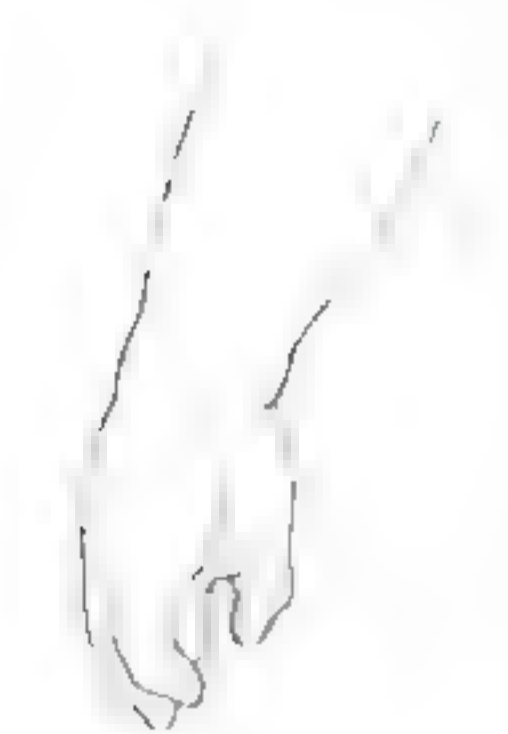
驚つかみ ▶ P108



ボールをつかむ ▶ P116



指をさす ▶ P076



自然に下ろす I ▶ P068



自然に下ろす II ▶ P072

老人編

大人の手から肉をけずって、骨ばった表現を心がけます。関節を強調すると、老人に見えるようになります。女性の手のリエツトから、同じように肉をけずった表現をすれば、老女も描けます。



開いた手 I ▶ P019



開いた手 II ▶ P023



開いた手 III ▶ P027



開いた手 IV ▶ P031



握り拳 I ▶ P037



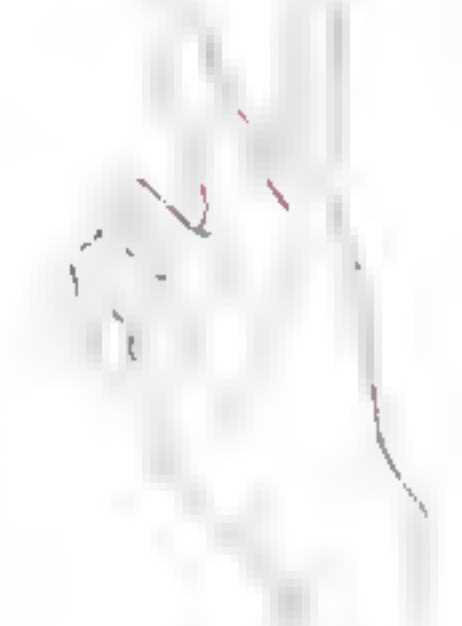
握り拳 II ▶ P041



握り拳 III ▶ P045



ピースサイン I ▶ P051



ピースサイン II ▶ P055



掴もうとしている ▶ P064



細いものを持つ ▶ P080



太いものを持つ ▶ P084



つまむ I ▶ P088



つまむ II ▶ P092



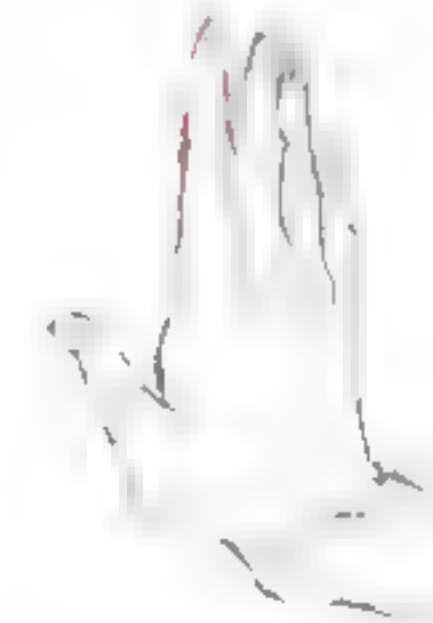
つまむ III ▶ P096



コップを握る I ▶ P100



コップを握る II ▶ P104



壁に手をつく ▶ P112



鷲つかみ ▶ P108



ボールをつかむ ▶ P116



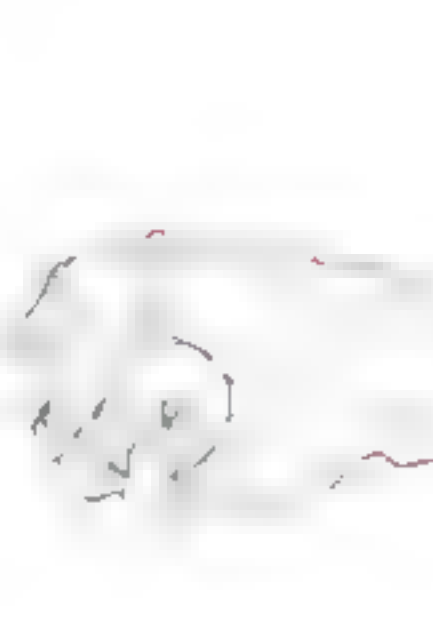
スマホを握る I ▶ P132



スマホを握る II ▶ P136



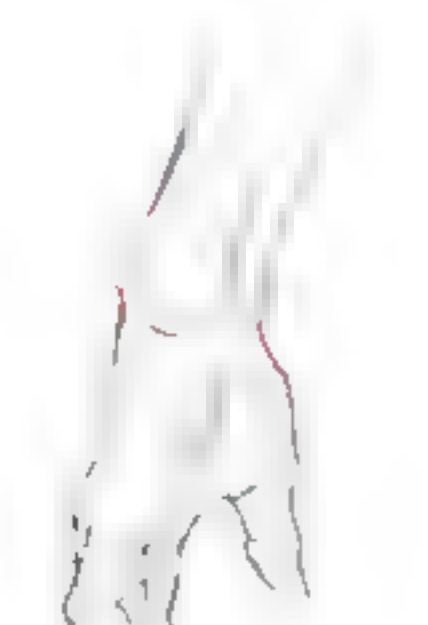
水をすくう ▶ P120



ドアノブを握る ▶ P124



指をさす ▶ P076



自然に下ろす I ▶ P068



自然に下ろす II ▶ P072



荷物を下げる ▶ P128

肥満編

基本的には、肉がついている部分に必要以上に贅肉をつけて描けば、太った手になります。手の平側のふくよかな部分をより丸く、関節も肉にかくれてるので出さないようにします。爪も指の肉に埋もれているよう表現すればさらに太った感じが出せます。肉でパンパンになっているので、指と指の間にすき間がありません。



開いた手 I ▶ P020



開いた手 II ▶ P024



開いた手 III ▶ P028



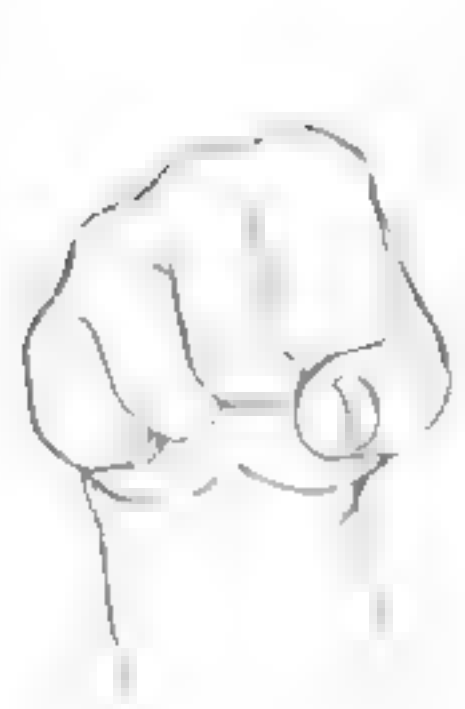
開いた手 IV ▶ P032



握り拳 I ▶ P038



握り拳 II ▶ P042



握り拳 III ▶ P046



ピースサイン I ▶ P052



ピースサイン II ▶ P056



杯もうとしている ▶ P064



細いものを持つ ▶ P080



太いものを持つ ▶ P084



つまむ I ▶ P088



つまむ II ▶ P092



つまむ III ▶ P096



コップを握る I ▶ P100



コップを握る II ▶ P104



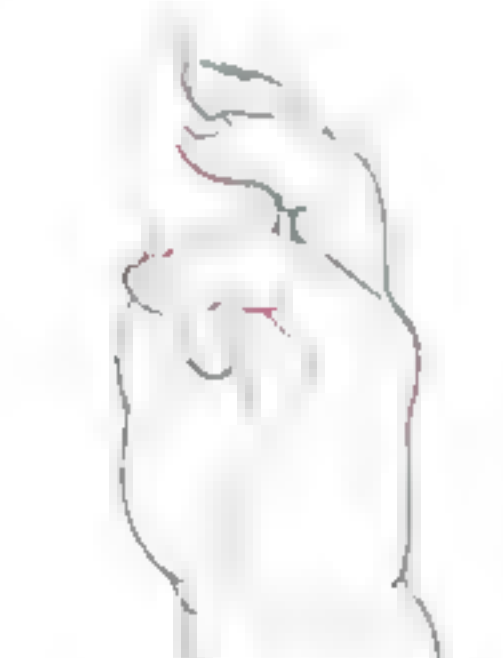
壁に手をつく ▶ P112



鷲づかみ ▶ P108



ボールをつかむ ▶ P116



スマホを握る I ▶ P132



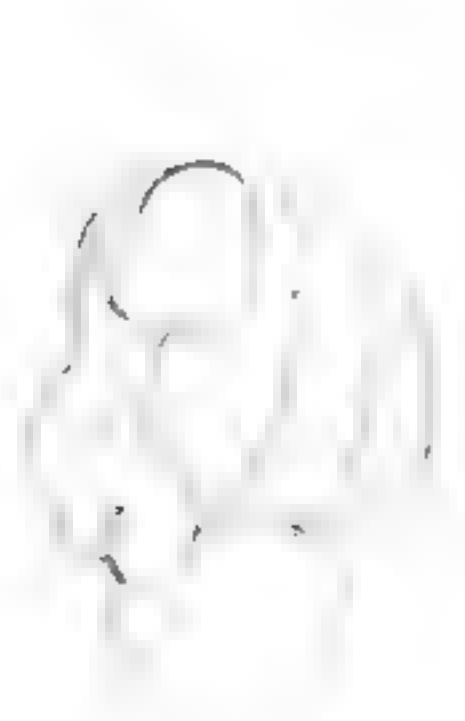
スマホを握る II ▶ P136



水をすくう ▶ P120



ドアノブを握る ▶ P124



指をさす ▶ P076



自然に下ろす I ▶ P068



自然に下ろす II ▶ P072



荷物を下げる ▶ P128

ゾンビ編

老人の手をさらに骨ばらせ、皮がやぶれたり、爪がめくれたりさせます。“生きていない!”ということを考えると、指に力が入っていない表現がふさわしいでしょう。



開いた手 I ▶ P020



開いた手 II ▶ P024



開いた手 III ▶ P028



開いた手 IV ▶ P032



握り拳 I ▶ P038



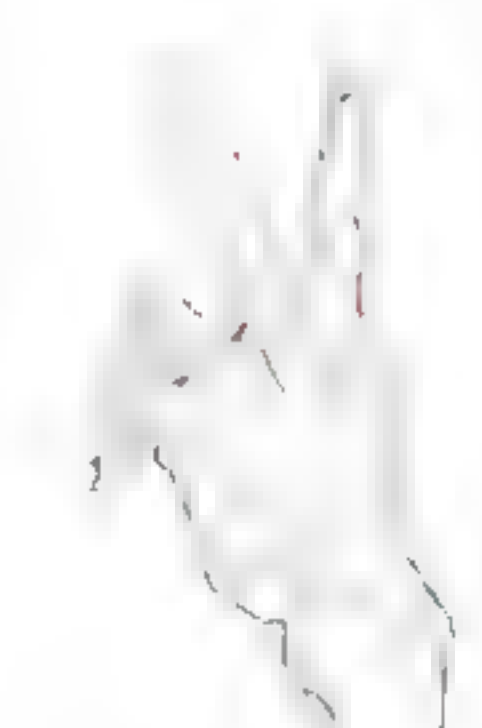
握り拳 II ▶ P042



握り拳 III ▶ P046



ピースサイン I ▶ P052



ピースサイン II ▶ P056



握もうとしている ▶ P065



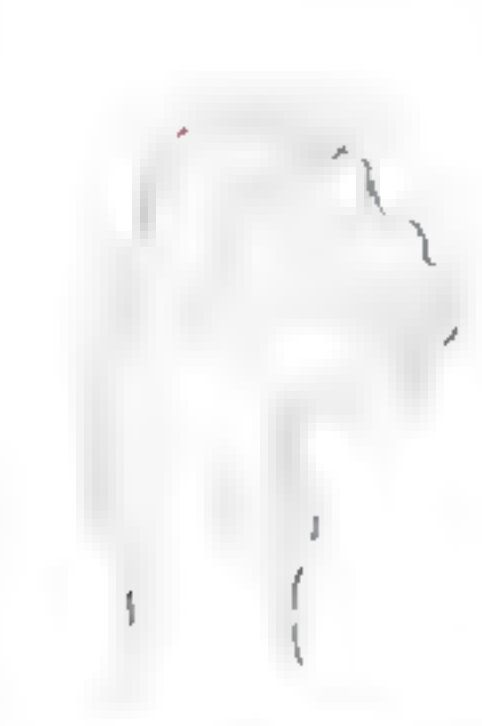
細いものを持つ ▶ P081



太いものを持つ ▶ P085



つまむ I ▶ P089



つまむ II ▶ P093



つまむ III ▶ P097



コップを握る I ▶ P101



コップを握る II ▶ P105



壁に手をつく ▶ P113



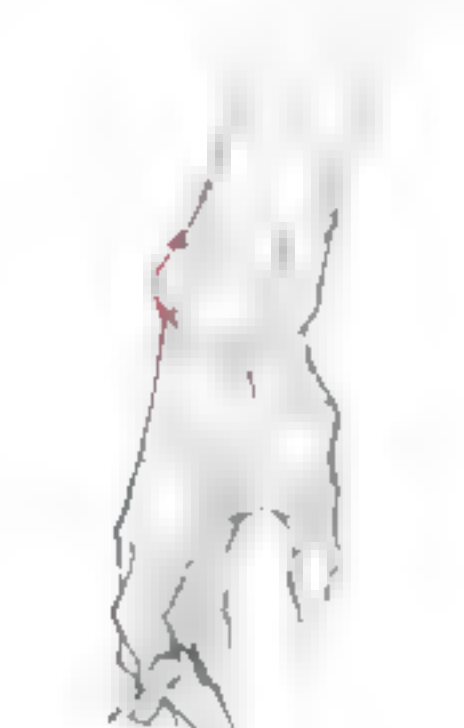
届つかみ ▶ P109



ボールをつかむ ▶ P117



水をすく ▶ P121



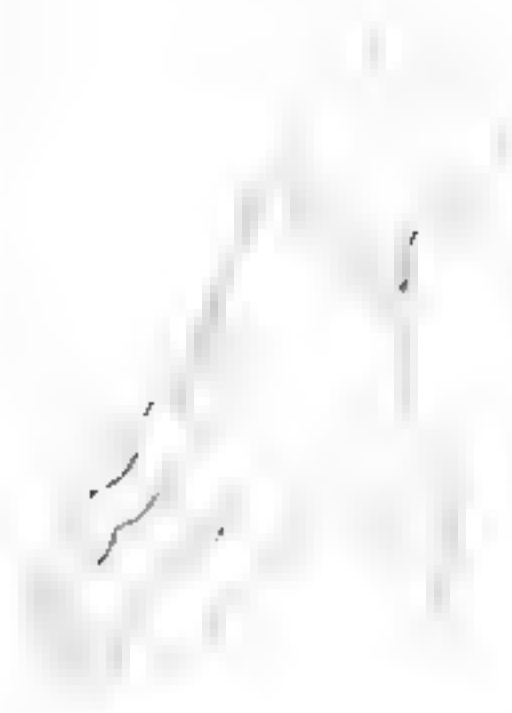
自然に下ろす I ▶ P069



自然に下ろす II ▶ P073

獣人編

獣っぽさの表現は、普通の男性以上にゴツイ指を描き、爪をぶ厚くすることに留意します。体毛を、どの場所にどれだけ描くかで、バリエーションが作れます。



開いた手 I ▶ P021



開いた手 II ▶ P025



開いた手 III ▶ P029



開いた手 IV ▶ P033



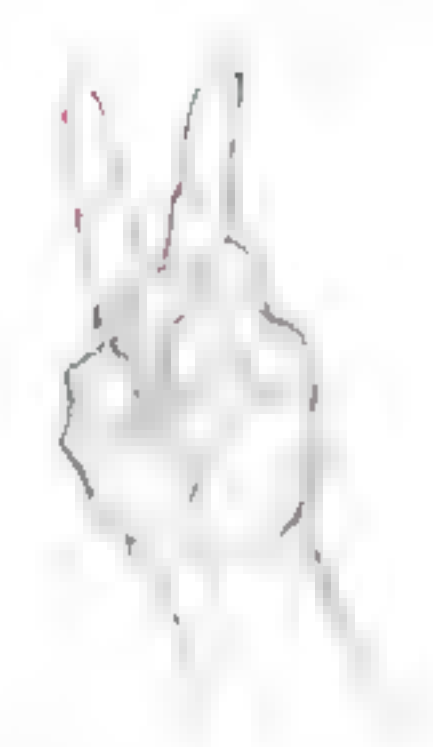
握り拳 I ▶ P039



握り拳 II ▶ P043



握り拳 III ▶ P047



ピースサイン I ▶ P053



ピースサイン II ▶ P057



杯もうとしている ▶ P065



細いものを持つ ▶ P081



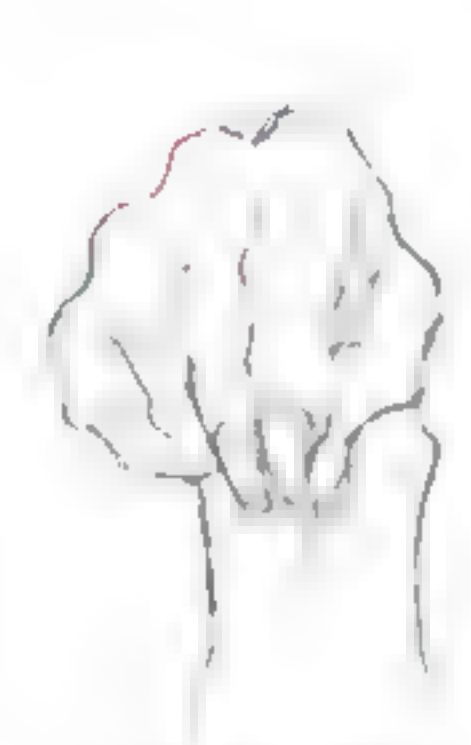
太いものを持つ ▶ P085



つまむ I ▶ P089



つまむ II ▶ P093



つまむ III ▶ P097



コップを握る I ▶ P101



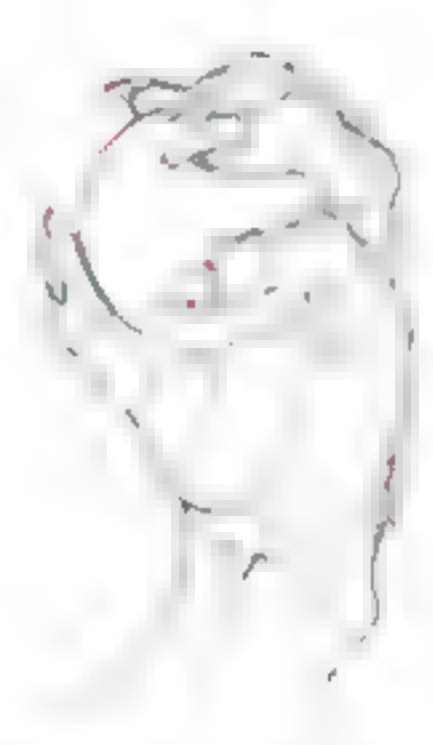
コップを握る II ▶ P105



壁に手をつく ▶ P113



鷲づかみ ▶ P109



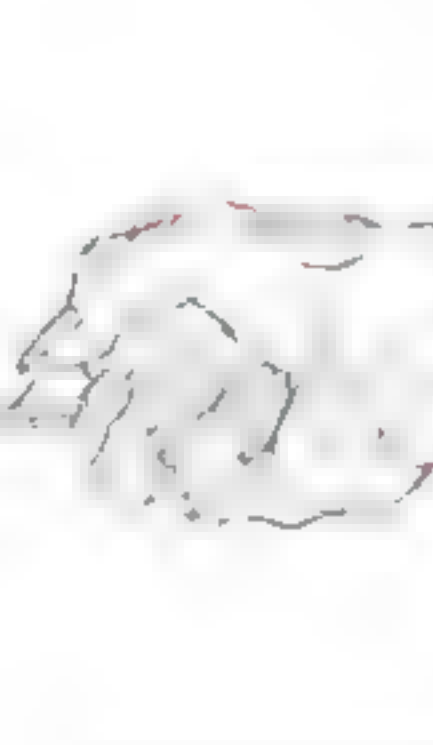
ボールをつかむ ▶ P117



スマホを持つ I ▶ P133



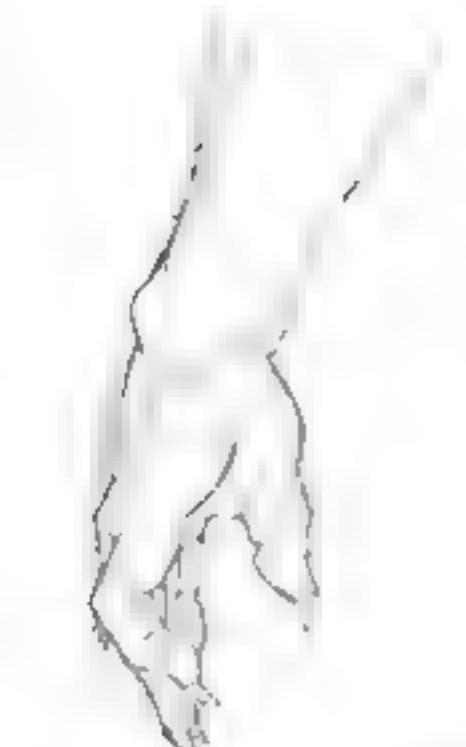
水をすくう ▶ P121



ドアノブを握る ▶ P125



指をさす ▶ P077



自然に下ろす I ▶ P069



自然に下ろす II ▶ P073



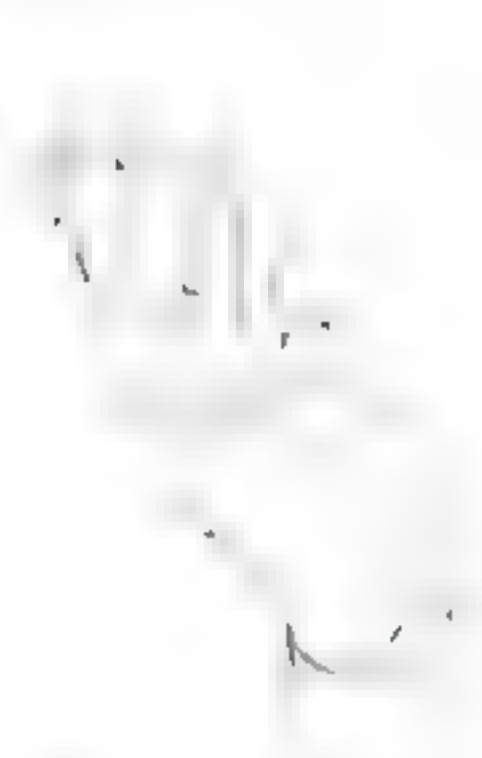
荷物を下げる ▶ P129

昆虫系編

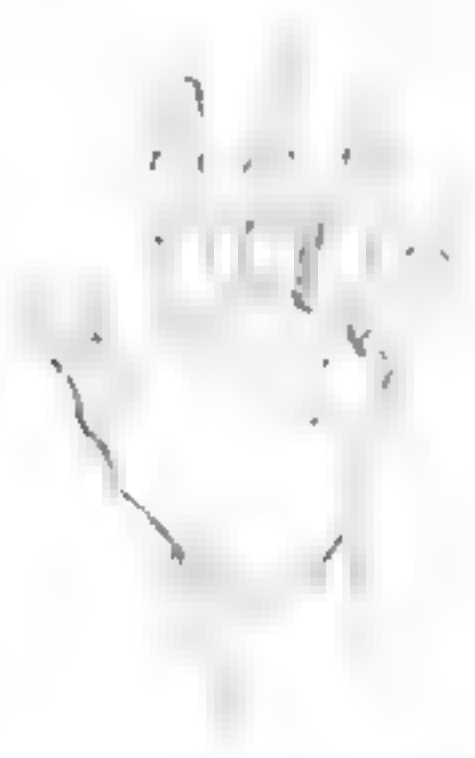
昆虫系は、節の表現に注意します。バッタの脚などの節を、人の手のシルエットにどのように反映させるかを考えます。指の上に外殻がついているという表現をすると、それらしく見えてきます。柔らかいところと硬いところの差をどう活かすかが、ポイントです。



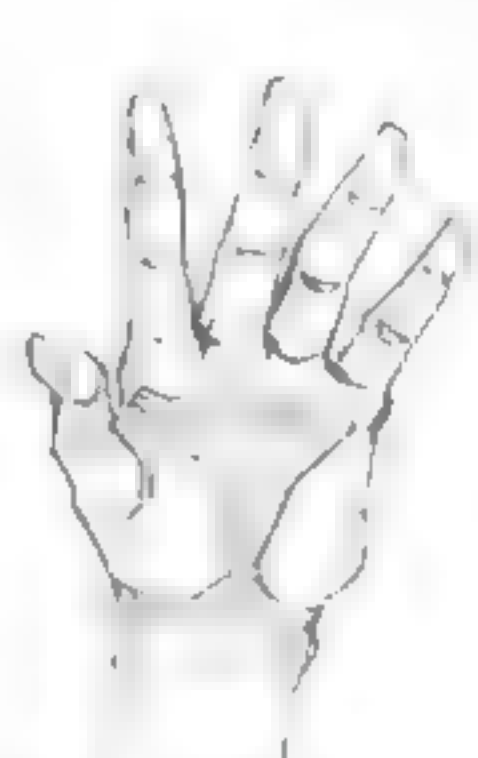
開いた手 I ▶ P021



開いた手 II ▶ P025



開いた手 III ▶ P029



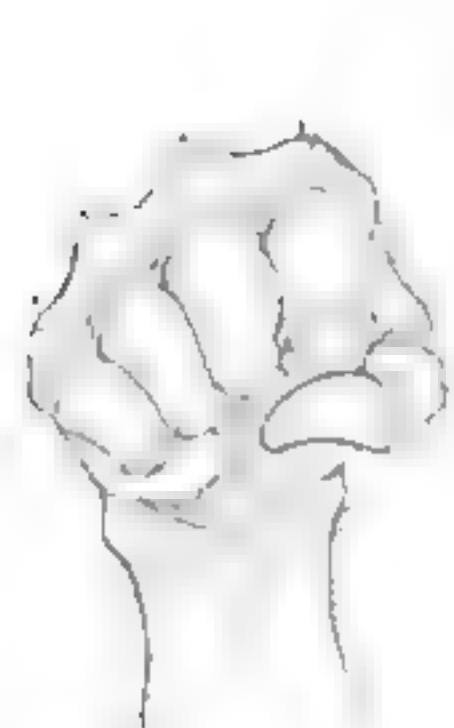
開いた手 IV ▶ P033



握り拳 I ▶ P043



握り拳 II ▶ P043



握り拳 III ▶ P047



ピースサイン I ▶ P053



ピースサイン II ▶ P057



握もうとしている ▶ P065



細いものを持つ ▶ P081



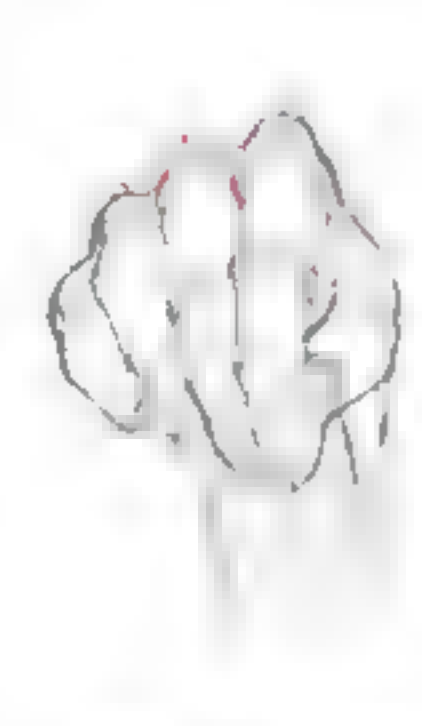
太いものを持つ ▶ P085



つまむ I ▶ P089



つまむ II ▶ P093



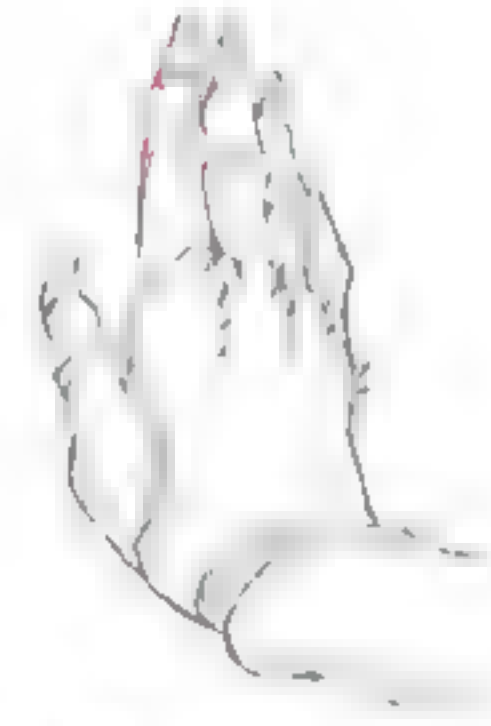
つまむ III ▶ P097



コップを握る I ▶ P101



コップを握る II ▶ P105



壁に手をつく ▶ P113



鷲つかみ ▶ P109



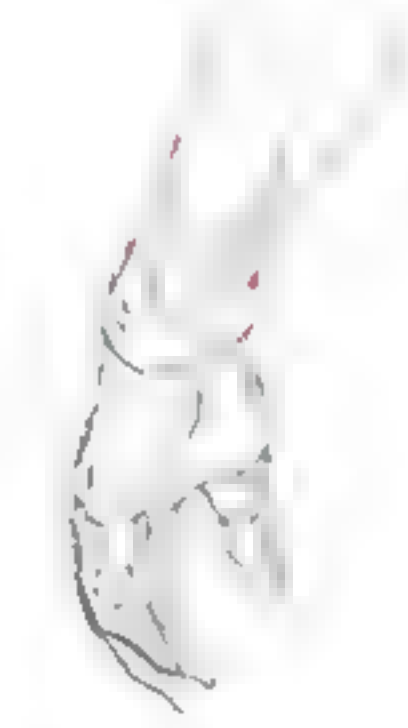
ボールをつかむ ▶ P117



水をすくう ▶ P121



ドアノブを握る ▶ P125



自然に下ろす I ▶ P069



自然に下ろす II ▶ P073



荷物を下げる ▶ P129

メカ編

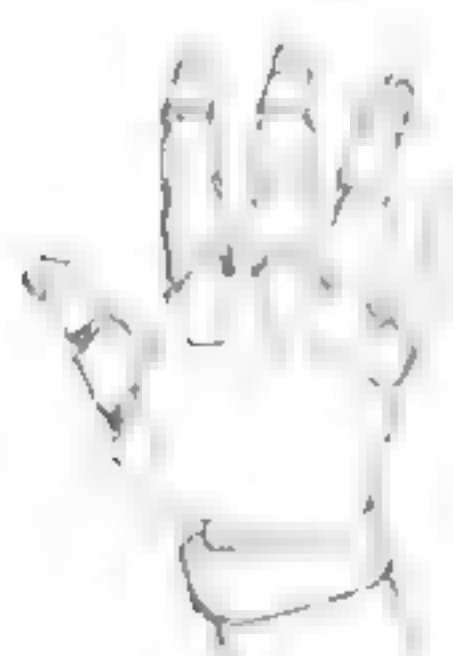
今回は、球体関節に指の外側にカバーパーツがかかっているという表現をしています。デザインをするならバリエーションはいくらでも考えられます。手のトレーニングなので、5本指になっていますが、メカなのでこだわる必要はありません。



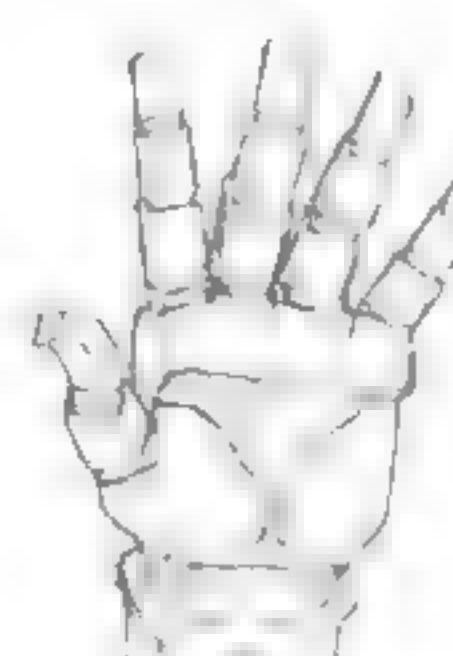
開いた手Ⅰ▶P021



開いた手Ⅱ▶P025



開いた手Ⅲ▶P029



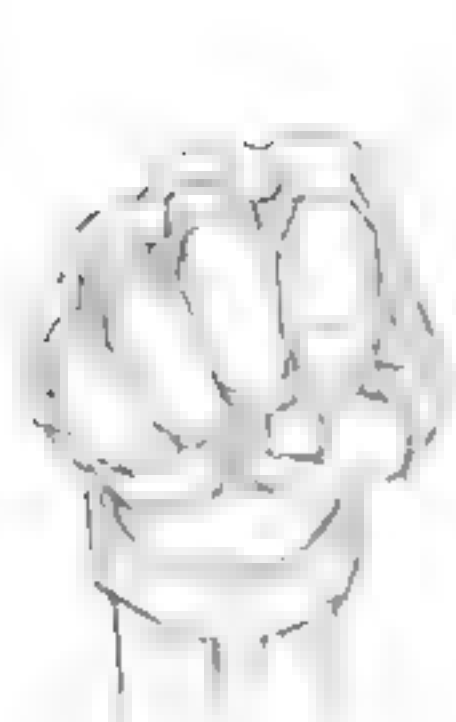
開いた手Ⅳ▶P033



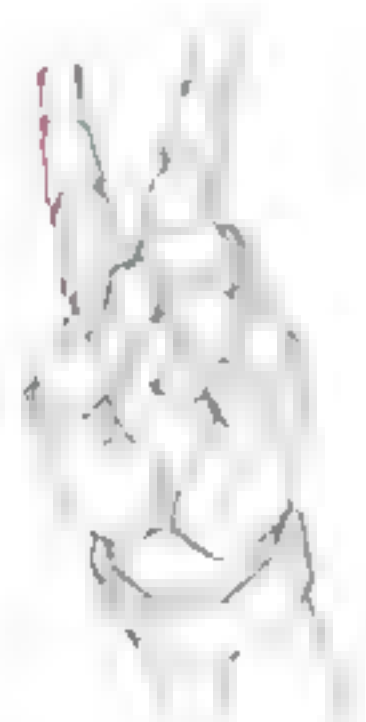
握り拳Ⅰ▶P039



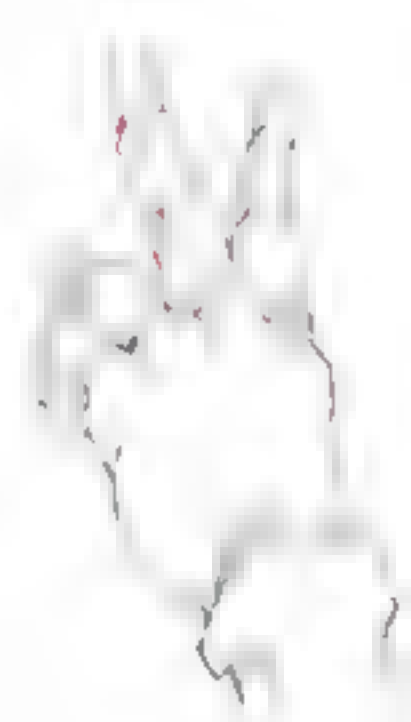
握り拳Ⅱ▶P043



握り拳Ⅲ▶P047



ピースサインⅠ▶P053



ピースサインⅡ▶P057



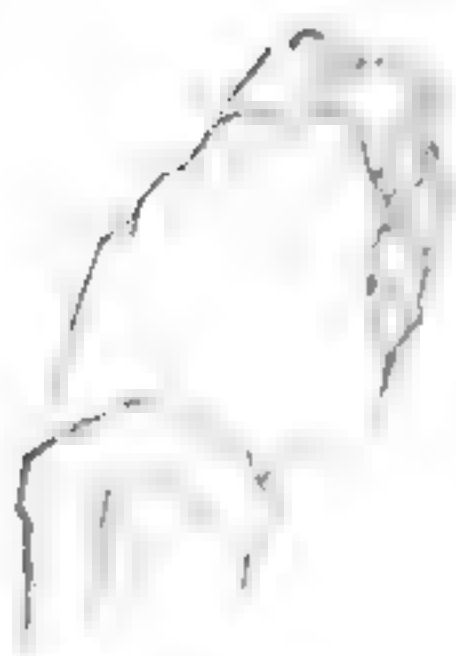
握もうとしている▶P065



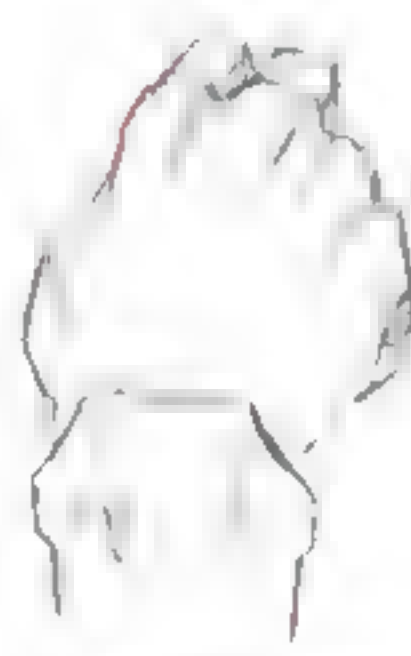
細いものを持つ▶P081



太いものを持つ▶P085



つまむⅠ▶P089



つまむⅡ▶P093



つまむⅢ▶P097



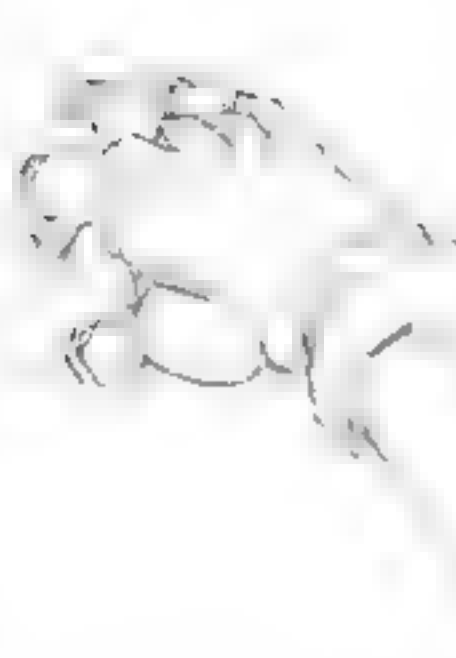
コップを握るⅠ▶P101



コップを握るⅡ▶P105



壁に手をつく▶P113



鷲づかみ▶P109



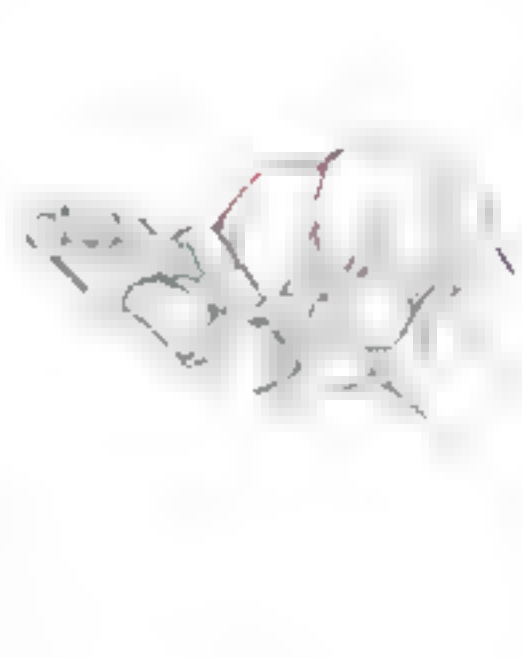
ボールをつかむ▶P117



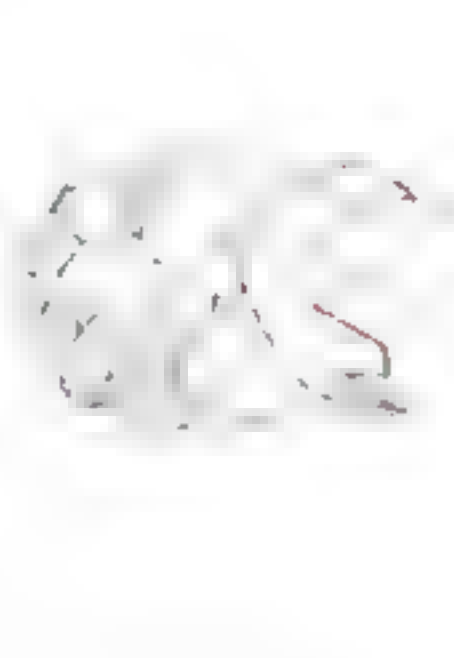
スマホを握るⅠ▶P133



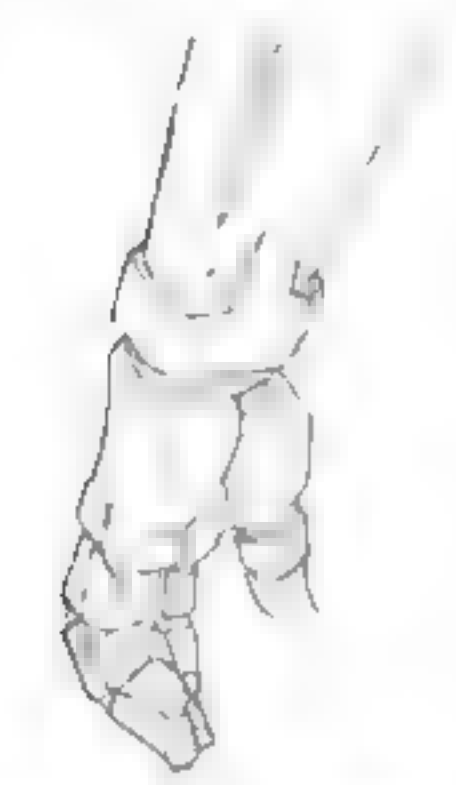
スマホを握るⅡ▶P136



水をすくう▶P121



ドアノブを握る▶P125



自然に下ろすⅠ▶P069



自然に下ろすⅡ▶P073



荷物を下げる▶P129

デフォルメ編

実は、デフォルメが一番難しいかも知れません。手の構造がわかってくれば、どこをどうデフォルメしていくのかが見えてきます。基本は、極端に線を減らすことです。爪を省略するのもアリです。



開いた手 I ▶ P020



開いた手 II ▶ P024



開いた手 III ▶ P028



開いた手 IV ▶ P032



握り拳 I ▶ P038



握り拳 II ▶ P042



握り拳 III ▶ P046



ピースサイン I ▶ P052



ピースサイン II ▶ P056



握もうとしている ▶ P064



細いものを持つ ▶ P080



太いものを持つ ▶ P084



つまむ I ▶ P088



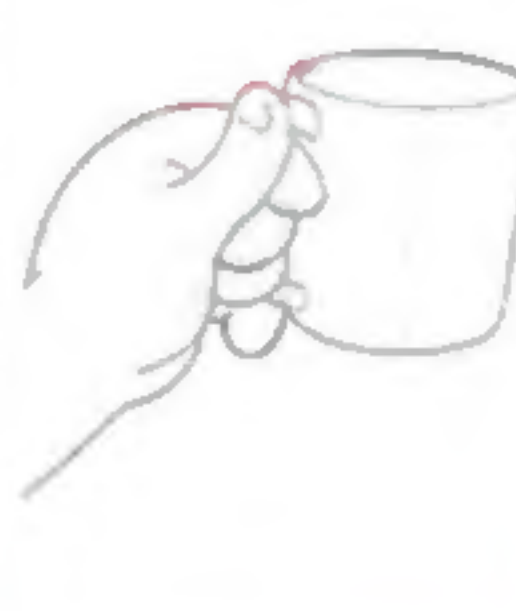
つまむ II ▶ P092



つまむ III ▶ P096



コップを握る I ▶ P100



コップを握る II ▶ P104



壁に手をつく ▶ P112



鷲づかみ ▶ P108



ボールをつかむ ▶ P116



スマホを握る I ▶ P132



スマホを握る II ▶ P136



水をすくう ▶ P120



ドアノブを握る ▶ P124



指をさす ▶ P077



自然に下ろす I ▶ P068



自然に下ろす II ▶ P072



荷物を下げる ▶ P128



おわりに

いかがでしたでしょうか？

手にこだわって、さまざまなポーズ、性別、年齢差、キャラクターなど描き分けのモデルを提示してみました。描きたいキャラクターが男性でも女性でも少年でも少女でも幼児でも獣人でもゾンビでもロボットでも大丈夫のように用意しました。ですから、どうしても描けないという方は、模写するところから始めてみるのもいいと思います。

自分の描いた手が「なにかおかしい!」と感じたなら、将来性充分です。おかしいと感じることができたならば、次はどこかどうおかしいのか考えてください。そのとき、この本のモデルと見比べてみて、なるほど思ってもらえればOKです。

さて、手が描けるようになったなら次は足……ではなくて手首から肩にかけてということになります。肘の表現や腕のラインなど「どういうバランスにすればちゃんと腕に見えるのか?」これもなかなかむずかしい課題です。

でも、それは次の機会に!

神志那 弘志



制作スタッフ

装丁・デザイン 島田彩加 (MdN Design)
DTP ANTENNNA

副編集長 後藤憲司
企画編集 中島安貴彦 田原淑子
大橋 豊 (エアガイツ)
協力 スタジオ・ライブ

手の描き方 神志那弘志の人体パーツ・イラスト講座

2017年4月1日 初版第1刷発行

著者 神志那弘志
発行人 藤岡 功
発行 株式会社エムディエヌコーポレーション
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
<http://www.MdN.co.jp/>
発売 株式会社インプレス
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町一丁目105番地

印刷・製本 株式会社リーブルテック
Printed in Japan
©2017 神志那 弘志

本書は、著作権法上の保護を受けています。著作権者および株式会社エムディエヌコーポレーションとの書面による事前の同意なしに、本書の一部あるいは全部を無断で複写・複製、転記・転載することは禁止されています。

定価はカバーに表示してあります。

【カスタマーセンター】
造本には万全を期しておりますが、万一、落丁・乱丁などがございましたら、送料小社負担にてお取り替えいたします。
お手数ですが、カスタマーセンターまでご返送ください。

落丁・乱丁本などのご返送先
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
株式会社エムディエヌコーポレーション カスタマーセンター
TEL:03-4334-2915

書店・販売店のご注文受付
株式会社インプレス 受注センター
TEL:048-449-8040 / FAX:048-449-8041

内容に関するお問い合わせ先

株式会社エムディエヌコーポレーション カスタマーセンター メール窓口
info@MdN.co.jp

本書の内容に関するご質問は、Eメールのみの受付となります。メールの件名は「手の描き方 質問係」と明記してください。
電話やFAX、郵便でのご質問にはお答えできません。ご質問の内容によりましては、しばらくお時間をいただく場合がございます。
また、本書の範囲を超えるご質問に関しましてはお答えいたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ISBN978-4-8443-6648-5 C2071